

100% PLAYSTATION

09/2005 € 4,99

Ausgabe 83

Österreich € 5,40; Holland, Belgien,
Luxemburg € 5,80; Italien, Spanien € 6,75;
Dänemark der 50,-; Schweiz sfr 9,90



WWW.PLAY-ZONE.DE

PLAYZONE

UNZENSIERT
DVD „AB 16“

16

Freigegeben ab 16 Jahren
keine Beschränkung in Inhalt

110 MINUTEN
SPIELZEIT 49 VIDEOS &
SPIELSTÄNDE

BRANDAKTUELLE VIDEOS
ZU ALLEN TOP-HITS!



HITMAN
BLOOD MONEY
THE MATRIX
PATH OF NEO
BATMAN
BEGINS
SSX ON TOUR
BROTHERS
IN ARMS
EARNED IN BLOOD
FAHRENHEIT



**GROSSER
BERICHT
AUF DVD**

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

EXKLUSIVER BERICHT AUS DER NORMANDIE

Physikroutinen, clevere Gegner, neue Fahrzeuge –
wie Gearbox die Messlatte noch höher legen will

VORSCHAU



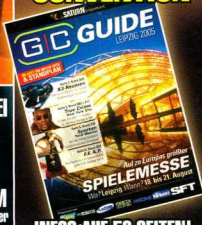
GUN
Neues von Neversoft
FIFA 06
Exklusiver Entwicklerbesuch
KING KONG
Erstmals ausführlich angespielt

TEST



SHIN MEGAMI TENSEI
Lucifer's Call im Test
KILLER 7
Ein Spiel wie ein Drogentrip
WORMS 4: MAYHEM
Die Rückkehr der Kampfwürmer

**MIT GROSSEM
FÜHRER ZUR
GAMES
CONVENTION**



INFOS AUF 52 SEITEN!



TOTAL OVERDOSE™

www.totaloverdose.com
september 2005

"Fahren und Ballern wie in GTA plus Mexiko-Flair plus Kill-Bill-Action ergibt das coolste Spiel der E3."

gamestar 07/2005



PlayStation 2



www.eidos.com

Software & documentation © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. The Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "PS2" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.

EDITORIAL



VON HANS IPPISCH

NACH DER PLAYSTATION-3-ANKÜNDIGUNG PLAYSTATION 2 AM ENDE?

SO GEHT ES WEITER!

DER KÖNIG IST TOT, ES LEBE DER KÖNIG!

Das Spieleangebot für die Xbox und den GameCube ist nach den Ankündigungen von Xbox 360 und Nintendo Revolution nicht gerade üppig. Während man die Anzahl an echten Top-Veröffentlichungen für Nintendo Spielwürfel zumindest an zwei Händen abzählen kann, fällt es einem schon schwer, richtig interessante Xbox-Projekte zu finden, die 2006 und später erscheinen. Sogar Microsoft selbst wird sich nach den aktuellen Projekten ganz der neuen Xbox 360 zuwenden. Generelle Xbox-Unterstützung wird zwar bis 2007 garantiert, doch es ist davon auszugehen, dass der Generationswechsel von der Xbox zur Xbox 360 so schnell wie noch bei keiner anderen Konsole über die Bühne gehen wird. Dass 2010 noch neue Xbox-Spiele erscheinen werden, ist deshalb definitiv nicht zu erwarten. Dass noch dieses Jahr neue PSone-Spiele erschienen sind, ist hingegen Realität. Und wenn man sich die Liste an aktuellen PlayStation-2-Projekten ansieht, dann darf man ebenfalls ganz beruhigt sein. Die Ankündigung der PlayStation 3 hat die Publisher nicht verunsichert. Sie setzen nach wie vor auf die PlayStation 2 als Hauptplattform neben dem PC. Und man darf sich sicher sein, dass auch im Weihnachtsgeschäft 2006/2007 (und darüber hinaus) noch neue PS2-Spiele erscheinen werden.

HITS AM LAUFENDEN BAND

Das wird ein Spielewinter, wie man sich ihn nur wünschen kann – davon darf man zumindest ausgehen, wenn man sich den Vorschau-Teil der aktuellen Ausgabe anschaut. Angefangen bei *Brothers in Arms: Earned in Blood* über *Gun* bis hin zu *FIFA 2006*, *King Kong*, *Hitman: Blood Money* oder *Resident Evil Outbreak 2*. Beste Unterhaltung ist schon jetzt garantiert. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre!

ENDLICH SOMMER
Das **PLAYZONE-Team**
genoss die sommerlichen
Temperaturen – und zog im
Verlagsgebäude vom ersten
ins zweite Stockwerk.



Ihr Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Von links nach rechts, hintere Reihe:
Wolfgang Fischer (Redaktion)
Uwe Hönig (Redaktion)
Britta Rapp (Layout)
Michael Meyer (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktion)
Alexander Funke (Redaktion)
Stefanie Schetter (DVD-Redaktion)

Von links nach rechts, vordere Reihe:
Hans Ippisch (Redaktion)
Matthias Schöffel (Layout)
Maik Böteler (Redaktion)
David Mola (Layout)
Thomas Eder (Redaktion)
Michael Prochieski (Redaktion)

**OUTLAW
TENNIS**

**SEX, TENNIS
ROCK N ROLL**

**PREIS
ASS**

XBOX LIVE
PlayStation 2
GS
HYPN
TIX

© 2005 Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, Inc. is a wholly owned subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, Inc. Global Star Software logo, Take-Two Interactive Software, Inc. and the Take-Two company logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Xbox logo and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and under license from Microsoft. "HYPN" is a registered trademark and service mark of Hypn, Inc. MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "OUTLAW TENNIS" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc.

NEWS

- 06 Allgemeine News
- 14 Japan-News
- 12 Online-Gaming-News
- 10 PSP-News

RUBRIKEN

- 99, 113, 129 Abo-Angebote
- 112 Feedback
- 106 Hardware/Zubehör
- 84 Info-Center: Die besten Spiele
- 86 Info-Center: Die Redaktion
- 80 Info-Center: Most Wanted
- 83 Info-Center: Termine
- 128 Impressum
- 128 Inserentenverzeichnis
- 108 Leserbrief
- 130 Vorschau
- 111 X-Port-Spielstände
- 127 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Alan Wake	26
Alien Hominid	126
And 1 Streetball	67
Ape Escape 3	6
Area 51	12
Batman Begins	118
Beat Down: Fists of Vengeance	62
Bombberman Hardball	103
Brothers in Arms: Earned in Blood	16
Crash Tag Team Racing	8
Darkwatch	8
Dead to Rights: Reckoning	11
Destroy All Humans!	120, 124
Dynasty Warriors 5	105
Fahrenheit	58
FIFA 06	46
Full Spectrum Warrior	125
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	68
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	30
Gun	20
Gungrave Overdose	104
Harry Potter und der Feuerkelch	72
Heroes of the Pacific	76
Hitman: Blood Money	36
Juiced	
Killer 7	92, 114, 125
Madagascar	102
Magister Megi Nagi	15
Medal of Honor European Assault	125
Mercury	10
Midnight Club 3: DUB Edition	10
Musashi: Samurai Legend	7
NanoBreaker	126
Peter Jackson's King Kong	42
Pro Evolution Soccer 5	52
Rainbow Six Lockdown	74
Rhapsodia	15
Resident Evil Outbreak File #2	64
School Rumble	15
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	88
SingStar: The Dome	100
Smart Bomb	
Spartan: Total Warrior	54
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	7
We love Katamari Damashi	14
Worms 4: Mayhem	95

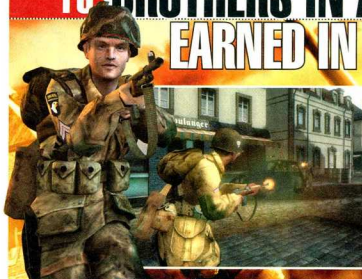
INHALT

09/05

VORSCHAU

16

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD



Unser
Titelthema:
Jede Menge
Infos zum
Nachfolger
des Top-Hits!

VORSCHAU

26

ALAN WAKE

Das neue
Spiel der
Max-Payne-
Macher
kommt auch
für die PS3!
Ein Bericht aus
dem Remedy-
Hauptquartier.



VORSCHAU

30

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



Erster Ausblick auf die neue,
PSP-exklusive GTA-Episode.

VORSCHAU

42

PETER JACKSON'S KING KONG

Das Top-Spiel zum Kinofilm:
Zu Besuch bei den Entwicklern



88

SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL

Ubisoft bringt ein weiteres
Rollenspiel-Highlight nach Europa



JETZT MIT NEUER MENÜSTRUKTUR • EINZELN ANWÄHLBARE BEITRÄGE

DVD-INHALT

Eine ausdrückbare Version der DVD-Hülle finden Sie im ROM-Bereich der DVD.

THEMA DES MONATS

Brothers in Arms: Earned in Blood

VORSCHAU

Hitman: Blood Money
Peter Jackson's King Kong
NFL 06
Fahrenheit
The Matrix: Path of Neo
Commandos Strike Force
Heroes of the Pacific
Virtua Tennis World Tour (PSP)
SSX on Tour

TEST

Batman Begins
Killer 7
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
Mendel Hunter
F1 05 (Making-of)
Mayhem
Worms 4: Mayhem
SingStar The Dome

BONUS

187 - Ride or Die (Making-of)
And 1 Streetball (Making-of)

America's Army: Rise of a Soldier
(Interview)
Rainbow Six Lockdown
(Mehrspieler-Modi)
F1 05 (Making-of)
EyeToy: Kinetic (Making-of)

SPIEL-TRAILER

The Warriors
Ghost Recon Advanced Warfighter
Stargate SG-1: The Alliance
Panzer Elite Action
Delta Force: Black Hawk Down
America's Army: Rise of a Soldier

Marc Ecko's Getting Up:
Contents Under Pressure
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call
World Racing 2

FILM-TRAILER

Land of the Dead
Weiterverbesserungsmaßnahmen
Paradise Now
Die weiße Maske
Wallace & Gromit:
Auf der Jagd nach
dem Riesenkannibalen

X-PORT-SAVEGAMES:

Burnout 3: Takedown

Def Jam Fight for NY • Extreme G III • Street Racing Syndicate

MAX-DURCH:

Burnout 3: Takedown • Enthusia

Freedom Fighters • Area 51 • Formel Eins 2004 • The Suffering

VORSCHAU

- 67 **And 1 Streetball**
Starke Konkurrenz für NBA Street
- 26 **Alan Wake**
Das neue PS3-Spiel der Max-Payne-Macher
- 62 **Beat Down: Fists of Vengeance**
Capcoms neue Straßenprügelei angespielt
- 16 **Brothers in Arms: Earned in Blood**
Exklusiver Bericht aus der Normandie
- 68 **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**
Mit großem Entwickler-Interview
- 30 **Grand Theft Auto: Liberty City Stories**
Erster Ausblick auf das neue GTA für die PSP
- 58 **Fahrenheit**
Einfallsreiches Abenteuer der unheimlichen Art
- 46 **FIFA 06**
Heinrich Lenhardt berichtet aus Kanada
- 20 **Gun**
Neues von den Tony-Hawk-Machern Neversoft
- 72 **Harry Potter und der Feuerkelch**
EA will weg vom Kinderspiel-Image
- 76 **Heroes of the Pacific**
Spannende Luftschlachten von Codemasters
- 36 **Hitman: Blood Money**
Zu Besuch bei den Entwicklern in Kopenhagen
- 42 **Peter Jackson's King Kong**
Direkt aus Frankreich: So spielt es sich!
- 52 **Pro Evolution Soccer 5**
Erste Spieleindrücke vom Titelanbieter
- 74 **Rainbow Six Lockdown**
Ewig verschoben – lohnt sich das Warten?
- 64 **Resident Evil Outbreak File #2**
Beim zweiten Anlauf endlich online spielbar
- 54 **Spartan: Total Warrior**
Beindruckende Massenschlachten von Sega

TEST

- 103 **Bombberman Hardball**
- 104 **GunGrave Overdose**
- 105 **Dynasty Warriors 5**
- 92 **Killer 7**
- 102 **Madagascar**
- 88 **Shin Megami Tensei: Lucifer's Call**
- 100 **SingStar: The Dome**
- 96 **Worms 4: Mayhem**

LÖSUNG/PROFITIPPS

- 118 **Batman Begins**
- 122 **Destroy All Humans!**
- 114 **Killer 7**

CHEATS & CODES

- 126 **Alien Hominid**
- 124 **Destroy All Humans!**
- 125 **Full Spectrum Warrior**
- 126 **Juiced**
- 125 **Killer 7**
- 125 **Medal of Honor European Assault**
- 126 **NanoBreaker**

PS2 NEWS

PLAYZONE TOPS UND FLOPS

TOPS



1. KING KONG

Königlich: So müssen Filmumsetzungen aussehen!

2. WEITER SO, UBISOFT!

Mit *Lucifer's Call* erscheint ein weiteres RPG-Highlight bei uns.

3. SNAKE ESCAPE

Metal Gear Solid in *Ape Escape 3* – jetzt schon das Minispiel des Jahres!

4. VORFREUDE AUF LEIPZIG

Die Games Convention 2005 verspricht im Vorfeld äußerst interessant zu werden!

5. ALAN WAKE FÜR PS3

Das neue Spiel der *Max Payne*-Macher kommt für die neue Sony-Konsole.

FLOPS



1. KEIN FAR CRY FÜR PS2

Far Cry Instincts erscheint nun doch nur für die Xbox.

2. WARUM RUCKELT'S?

Die PS2-Version von *Killer 7* leistet sich unverständliche Schwächen.

3. BITTE WARTEN!

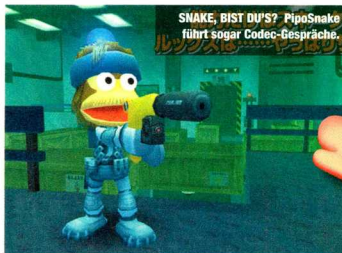
Grausame Ladezeiten bei *Midnight Club 3* auf der PSP.

4. DUMM GELAUFEN

Universal Pictures gab uns grandioses *King Kong*-Video-material für die DVD nicht frei.

5. FANTASTISCH?

Fantastic 4 kam zu spät zum Test. Hat Activision etwa was zu verbergen?



Ape Escape 3

JUMP & RUN Sonys Antwort auf *Metal Gear Solid 3*: die verrückteste Affenjagd bisher

Die Fantasie der *Ape Escape*-Entwickler kennt offenbar keine Grenzen. Nachdem die in Japan äußerst beliebte Affenbande einen Gastaufritt in *Metal Gear Solid 3* hatte, können Fans jetzt im neuen *Ape Escape* wiederum Snake steuern. Allerdings nicht *Solid Snake*, sondern *PipoSnake*, die affige Antwort auf Konamis Schleichexperten. Das Unter-spiel *Metal Gear Solid: Snake*

Escape („sal“ oder „saru“ ist Japanisch für Affe) ist aber nur ein Teil der zahlreichen Neuerungen beim dritten Teil. So sind Sie diesmal nicht bloß solo auf Affenjagd, gleich vier Spielfiguren stehen diesmal zur Wahl. Je nach Level sind Sie auch nicht mehr nur mit Betäubungskeule und Netz hinter den Primaten her, sondern beispielsweise auch schon mal in bester Wild-

west-Manier. Die japanische Version ist Mitte Juli erschienen und obwohl noch kein Termin für eine deutsche Fassung feststeht, gehen wir davon aus, dass dieses Highlight des schrägen Humors über kurz oder lang den Weg nach Deutschland finden wird. (mp)

Hersteller: Sony

Internet: www.piposaru.com

Termin: Nicht bekannt (Japan: erhältlich.)



ANGESCHLICHEN Bei so wenig Vorsicht nützt den Affen alles Training nichts.



ROTÄFFCHEN Hier wird ein Affenmärchen-Klassiker verfilmt.

NEWSTICKER

+++ **UMBENANNT** Das neue *True Crime* wird nun doch nicht den Untertitel *Streets of New York* tragen, stattdessen hat sich Activision für den Namen *True Crime: New York City* entschieden. +++ **NEUER UNTERTITEL** Der dritte

Ghost Recon-Teil heißt mittlerweile offiziell *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*. +++ **KEIN PS2-FAR-CRY** Ubisoft gab bekannt, dass *Far Cry Instincts* nur für die Xbox erscheinen soll, die bis dahin geplante PlayStation-2-



GODZILLA XS: Kleiner als Godzilla, richtet Hulk genauso viel Schaden an.



DRESCHFLEGE! Schaut her, wie stark ich bin!

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

ACTION Nicht nur hinter den Ohren grün: der unglaubliche Hulk.

Wo Hulk hintrampelt, wächst so schnell kein Gras mehr. Gut für Vivendi, denn das Unternehmen folgt einfach dem geebneten Weg des Incredible Hulk und legt mit *Ultimate Destruction* einen Nachfolger nach, der sich

hinsichtlich des Gameplays nicht sonderlich vom ersten Teil unterscheidet. Actionbetont geht es bereits im Tutorial her, wo das grüne Wunder mittels einer Zielerkennung Hubschrauber vom Himmel holt und sich

an unzähligen Soldaten vergreift. Hulk nutzt seine sprichwörtlich unglaubliche Größe, um meterlange Distanzen in Nu zu überwinden. Fans flotter Action weiden sich an der ruckel-freien (wenn auch etwas detail-armen) Comic-Grafik, Sammler grasen die Levels nach zahlreichen Bonusmarken ab. Diese

schalten dann im Hauptmenü Artworks und kultige Comic-Titelseiten frei. In der nächsten Ausgabe klären wir beim endgültigen Test, ob die späteren Levels halten, was der erste Eindruck verspricht. (ck)

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vup-interactive.de
Termin: 9. September

Musashi: Samurai Legend

ACTION-ADVENTURE Atari bringt den Square-Enix-Titel nach Europa

Square Enix bringt den tapferen Musashi zurück auf den Bildschirm. Bereits auf der PSone konnte der kleine Samurai durch das actionreiche Gameplay mit Rollenspiel-Elementen begeistern – allerdings nur die Spieler im fernen Japan und in Amerika, bei uns in Europa ist das witzige Action-Adventure nämlich nie offiziell erschienen. Zum Glück bringt Atari nun das kürzlich in Amerika veröffentlichte, völlig neu gestaltete PS2-Abenteuer

über den großen Teich. So können wir uns im September auf ein Cel-Shading-Spektakel mit mitreißender Action freuen. Das innovative Kampfsystem erlaubt die Bündelung von Energie, um die Techniken der Feinde zu erlernen. Außerdem dürfen Verbündete und Gegner angehoben und sogar als Waffe in der Schlacht eingesetzt werden. (uh)

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: September



ACTIONLASTIG Musashi kämpft sich durch sein zweites Videospieleabenteuer.



ABGEFAHREN Die Gegnerschar sieht etwas eigenartig aus.



KAMPFSYSTEM Der kleine Samurai kann seine Gegner anheben und als Waffe missbrauchen.

Fassung wurde gestrichen. +++ **MEHR SUPERHELDEN** Derzeit sind Batman und die Fantastischen 4 sowohl im Kino als auch auf Konsole aktuell, für Ende des nächsten Jahres plant Warner Brothers die Rückkehr der Gerechtigkeitsliga (Justice League), der D.C.-Comics-Truppe mit so illustren Superhelden wie

Superman und Wonder Woman – unter anderem natürlich auch auf der PlayStation 2. +++ **DRIVER 4 KOMMT** Bereits zur E3 war die Rede von einem neuen *Driver*-Spiel. Nun ist es offiziell: Teil 4 kommt Anfang 2006 u. a. für die PlayStation 2, spielt in New York und soll auch Online-Gameplay bieten. +++

AKTUELLES AUS DEN USA



**Heinrich
Lenhardt**
berichtet.

Ein Aufstand alter Männer

Star Wars und Baseball regieren bei uns die PS2-Verkaufscharts, seit Monaten gab's keine nennenswerte PSP-Neuheit, nur gelegentlich blitzen PS3-Informationssplitter am Horizont. Willkommen im Sommerloch, einer Periode der Reflexion und Transpiration, in der man mit verstärkter Vorfreude nach den Köstlichkeiten der nahenden Herbstsaison linst. Zumindest ein US-Weihnachtsgeschäft lang wird die PS2 noch nicht von ihrem Nachfolger an die Wand gedrückt werden, aber den Spielemachern scheint jetzt schon die Luft auszugehen. Auf der Suche nach dem total planbaren Erfolg ist das Filmspiel en vogue, doch mancher Lizenzdeal lässt einen an der Zurechnungsfähigkeit der Scheckunterzeichner zweifeln. Nach den Maßstäben der Videospieler-Demographie bin ich nicht mehr der frischeste Hüpfen, weshalb mir allgemeines Verständnis sicher ist, wenn ich angesichts modischer „Das Spiel zum Rapper“-Torheiten kulturpessimistisch in Deckung springe. Aber was hält man von Filmen, bei denen sogar ich noch zu jung war, um sie bei ihrem Kinostart zu sehen? Kann beispielsweise der Konsolen-Pate auf andere Reaktionen hoffen als Ignoranz (weil die Jugend von heute die Vorlage nicht kennt) und Missachtung (weil Cineasten solche Spiele-Neuinszenierungen ohnehin als Frevel betrachten)? Dieselbe „Wen juckt's“-Problematik droht *Scarface*, *Dirty Harry* oder *Liebesgrüße aus Moskau* zu belasten. Schnell noch die Sprecheraufnahmen machen, bevor der Original-Hauptdarsteller wegstirbt – ist das nicht ein deutliches Zeichen, dass wir uns dem Attraktivitäts-Verfallsdatum einer Filmvorlage nähern? Nun gilt der Lebensherbst jeder Konsolen-Generation von jeher als Endlagerstätte grassierender Lizenzwahn, während die Spielemacher bei neuer Hardware eher wieder zur Experimentierfreudigkeit neigen.

Darkwatch

ACTION Horror im Wilden Westen

Dieser First-Person-Shooter versetzt den Spieler in den Wilden Westen, wo er in die Rolle des Vampirs Jericho Cross schlüpft. Der wurde vom Vampir-Fürsten gebissen und will nun Rache üben. Dabei stehen ihm nicht nur modifizierte Waffen, sondern auch diverse Zauber zur Verfügung, mit der er die Armee der Untoten ins Jenseits befördert. Neue Fähigkeiten verdient sich der Spieler durch das Sammeln von Erfahrungspunkten. Balleraction zu Fuß und zu Pferd ist an der Tagesordnung. Der Spieler kann gelegentlich sogar hinter dem Steuer von Kampfvehi-keln Platz nehmen. Die gruselige und cineastische Story soll für eine schaurige Atmosphäre sorgen. Wenn die Mitarbeiter von High Moon Studios mit der Entwicklung des Spiels planmäßig fertig werden, dürfen wir uns noch diesen Herbst auf Zombiejagd begeben. (mm)

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.darkwatch.com
Termin: Herbst



KNOCHENKRIEGER Die beiden Untoten füttern nichts Gutes ins Schilde.



BALLERMANN Mit modifizierten Schießisen machen wir den Zombies Beine.

Crash Tag Team Racing

RENNSPIEL Jetzt schießt Crash zurück!

Was macht ein Hersteller, wenn er merkt, dass sein Franchise den Nerv der Zielgruppe nicht mehr trifft? Er unterzieht das Spiel einer Gameplay-OP, besorgt sich die Engine einer erfolgreichen Cartoon-Umsetzung und lässt einen anderen Entwickler an die Arbeit. Neuester Patient: *Crash Tag Team Racing*. Die Hüpfelagen des neuen Bandicoot-Titels sind in einem schrägen Vergnügungspark nach US-Vor-bild angesiedelt und dienen als Wegweiser zu deftigen Rennpassagen. Hier nehmen sich Crash Bandicoot und sieben weitere Kumpel gegenseitig ins Visier, denn der Einsatz von Raketen und anderen Objekten spielt auch diesmal eine wichtige Rolle. An besonderen Stellen kombiniert ihr euer Vehikel mit dem Fahrzeug eines Gegners. Voilà: Fortan habt ihr die Kontrolle über ein echtes Schlachtgefährt. Ein Spieler ist der Pilot, der andere mimt den Heckenschützen – im Zweispieler-Modus kooperieren sogar zwei menschliche Gegner miteinander. Bei den teilweise gerenderten Zwischensequenzen sollen junge Fans der Beutelratte endgültig aus den Latschen kippen. *Crash Tag Team Racing* schaut gut aus und spielt sich schon recht ordentlich. (ck)

Hersteller: Vivendi
Internet: www.vup-interactive.de
Termin: Herbst



GESUND Eine Beutelratte braucht Fleisch, Crash verdrückt Äpfel.



SPIESSIG Wer hat Lust, auf dieses Monsterkart aufzufahren?

Best Players Cup

TURNIER Wettstreit der Gaming-Elite

Wie vorab berichtet, trafen sich am 28. und 29. Mai die besten Zocker Deutschlands zum zweiten Best Players Cup in der Event-Arena des Olympiageländes in München. Zu gewinnen gab es Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von rund 20.000 Euro, die sich die Spieler in *Gran Turismo 4*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Mario Kart: Double Dash!!* und *Polarium* hart erkämpfen mussten. Als Sieger gingen der Italiener Andrea Parisi (*Pro Evolution Soccer 4*), Sandro Simon (*Gran Turismo 4*), Thorsten Kozik (*Mario Kart: Double Dash!!*) und Sven Zöllner (*Polarium*) hervor. Als prominenter Moderator konnte der Veranstalter den 3P-Rapper

STYLISCH Beim Inline-Contest gab es zahlreiche spektakuläre Tricks zu sehen.

ILLMATIC gewinnen, der die Finals auf der Großleinwand mit flotten Sprüchen kommentierte. Besonders hervorzuheben ist das gelungene Rahmenprogramm, als verschiedene Hersteller Spielneugigkeiten präsentierten und eine Inline-Stunt-Meisterschaft stattfand. Im Anschluss an das Spektakel ging es bei der After-Show-Party im Choice-Club weiter, wo bis in die frühen Morgenstunden ausgiebig gefeiert wurde. Weitere Informationen finden Sie auf der Homepage des Veranstalters www.bestplayerscup.com.

Internet: www.bestplayerscup.com

Termin: 28. und 29. Mai



GEWALTIGER ANDRANG Die Pro-Evolution-Soccer-4-Area war wie erwartet stets gut besucht.



Die Gran-Turismo-4-Piloten lenkten ihre Boliden in Rennsitzen per Lenkrad über die Pisten.



Der Gewinnspiel-Wegweiser

ÜBERBLICK Hier können Sie was gewinnen!

Wie immer gibt es auch in dieser PLAYZONE wieder einiges zu gewinnen. Damit Sie keine Gelegenheit verpassen, einen der begehrten Preise abzustauben, haben wir hier eine Übersicht über alle Gewinnmöglichkeiten in dieser Ausgabe zusammengestellt.

Wo/welches Spiel?	Zu gewinnen gibt es:	Seiter:
Grand Theft Auto	Spiegel, Badeshorts, Mauspad	34
Hardware/Fantastic 4	Controller, Mützen, Stress-Steine	107
Most Wanted/Lesercharts-Spiele		80
Zeusnis	Spiele	127

BEHIND ENEMY LINES

PILOT DOWN



AB JULI 05
ERHÄLTlich!

PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

OXYGEN
www.oxygenint.com

east
entertainment media
www.e-e-m.de



PSP NEWS

Midnight Club 3: DUB Edition



RENNSPIEL Die Streetracing-Szene trifft sich schon bald auf der PSP

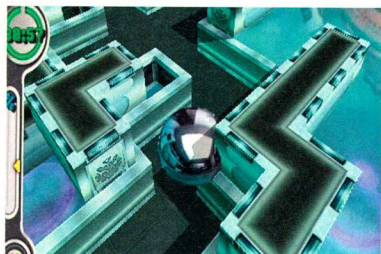
Nachdem Rockstar mit dem stylischen Rennspiel auf den gängigen Konsolen schon prima Wertungen einheimen konnte, wird nun pünktlich zum Europa-Launch auch die PSP mit einer Version bedient. Wie auf den Heimkonsolen übernehmen Sie dabei die Rolle eines furchtlosen Streetracing-Freaks und starten in drei Metropolen (San Diego, Atlanta und Detroit) bei unzähligen illegalen Rennen

mit den coolsten Automobilen und Motorrädern namhafter Hersteller. Leider nerven die Ladezeiten und die hervorragende Optik ruckelt bei der bereits erschienenen US-Version etwas. Laut Gerüchten soll die hierzu zu erscheinende Fassung aber optimiert werden. Wir sind äußerst gespannt! (uh)

Hersteller: Take 2

Internet: www.take2.de

Termin: September



GIFTIG Die Quecksilberkugel muss ins Ziel gebracht werden.

Mercury

DENKSPIEL Ein altes Spielprinzip wird neu aufgelegt

Archer Maclean's Mercury erinnert auf den ersten Blick an das gute alte Marble Madness oder auch an Super Monkey Ball. Ähnlich wie bei den genannten Games können Sie bei Mercury das Spielfeld beliebig kippen. Der darauf befindliche Quecksilbertropfen fließt dann in die entsprechende Richtung und muss mit Geschicklichkeit und Feingefühl in

ein markiertes Zielgebiet bugsiert werden. Verschiedenfarbige Tropfen, Hindernisse und Anti-gravitationsfelder erschweren im Spielverlauf die Aufgabe, sorgen aber auch für Kurzweil und geradezu perfekte Unterhaltung für unterwegs. (uh)

Hersteller: Ignition Entertainment

Internet: www.ignitionent.com

Termin: 1. September



KNIFFLIG In diesem Minispiel müssen Sie die Anschlusstellen mit Kabeln verbinden.

Smart Bomb

PUZZLE Umfangreiche Denkspiel-Compilation mit Anspruch

Bei Eidos' Smart Bomb handelt es sich um eine Sammlung mehrerer Puzzlespiele, in denen es nur um eines geht: Bomben entschärfen. Dies tun Sie zum Beispiel, indem Sie Kugeln vorsichtig durch ein Labyrinth lenken, Roboter programmieren, Kabel verbinden oder einen Laserstrahl mit Spiegeln umlenken. Natürlich steht der Spieler in jedem der Minispiele unter enormem Zeitdruck, sodass er kaum Gele-

genheit zum Nachdenken hat. In 180 Levels und verschiedenen Spiel-Modi sind vor allem Geschwindigkeit und Denkvermögen gefragt. Der Schwierigkeitsgrad von Smart Bomb ist dank der stets sehr knapp bemessenen Zeit knüppelhart – Profi-Knobler erwartet im Herbst eine wahre Herausforderung. (te)

Hersteller: Eidos

Internet: www.eidos.com

Termin: September

Dead to Rights: Reckoning

ACTION Brutale Baller-Action mit Schwächen

Aufgrund der brutalen Inhalte erscheinen die beiden PS2-Vorgänger zu Namos *Dead to Rights* hierzulande nicht. Dasselbe Schicksal wird wahrscheinlich auch der PSP-Version namens *Dead to Rights: Reckoning* widerfahren. In diesem Titel schlüpfen Sie in die Haut von Jack Slate, der sich mit einer Unmenge an Gangs anlegt, um ein entführtes Mädchen zu befreien. Unterstützt wird er dabei von seinem treuen Hund, den er im Gefecht auf die Gegner hetzen kann. Jack bedient sich außerdem nicht nur zahlreicher Waffen, sondern entwirft und erledigt seine Kontrahenten auch gerne mit bloßen Händen, indem er spektakuläre Moves ausführt. Wir bezweifeln, dass deutsche Spieler bei einer möglichen Nichtveröffentlichung viel verpassen, denn die eigenwillige Steuerung und Kameraführung trüben bei dem 3D-Action-Titel doch den Spielspaß. (te)

Hersteller: Namco

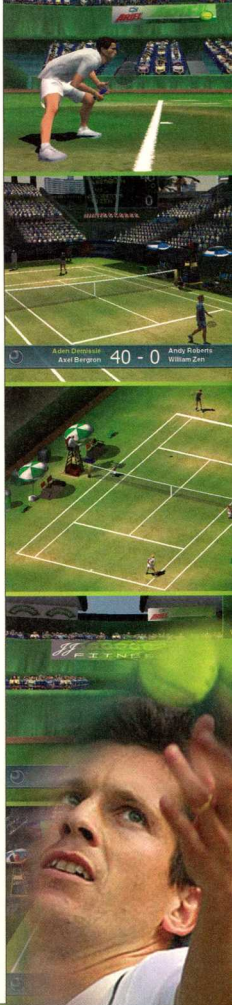
Internet: www.namco.com

Termin: Nicht bekannt



WEGGEFAHRT Jack wird in seiner halsbrecherischen Mission von seinem Hund unterstützt.

FEUERGEFECHT In dem 3D-Action-Titel geht's heftig zur Sache.



PSP-TERMINE

SEPTEMBER

Ape Academy	September
Burnout Legends	September
Coded Arms	September
Colin McRae Rally 2005 Plus	September
Darksiders Chronicle: The Chaos Tower	1. Sept.
DTM Race Driver 2	September
Everybody's Golf	September
F1 Grand Prix	September
FIFA Football	1. Sept.
Fire Up	September
Free Running	September
MediEvil: Resurrection	September
Mercury	1. Sept.
Metal Gear Acid	September
Midnight Club 3 DUB Edition	September
NBA Street: Showdown	1. Sept.
Need for Speed Underground Rivals	Anfang Sept.

Ridge Racer	September
Smart Bomb	September
Tiger Woods PGA Tour	September
Wipeout Pure	September
World Poker Tour 2K6	September
World Tour Soccer: Challenge Edition	September
World Rally Championship	September

2005

50 Cent: Bulletproof	Herbst
Ape Escape: On the Loose	3./4. Quartal
Death, Jr.	Herbst
Der Pate	Herbst
Die Sims 2	Herbst
Dynasty Warriors	2005
Football Manager 2006	2005
Frogger: Helmet Chaos	Herbst
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Herbst
Harry Potter und der Feuerkelch	November

Lemmings	3./4. Quartal
Lumines	2005
Namco Museum: Battle Collection	3./4. Quartal
NBA Live 06	Herbst
Need for Speed Most Wanted	November
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Pursuit Force	3./4. Quartal
Spider-Man 2	2005
Star Wars Battlefront II	Herbst
Tony Hawk's Underground 2 Remix	2005
Twisted Metal: Head-On	nicht bekannt
Virtua Tennis World Tour	3./4. Quartal
World Snooker Championship 2005	2005
Ys: The Ark of Napishtim	2005/2006

2006

Battlefield 2: Modern Combat	1. Quartal 2006
Splinter Cell	1. Quartal 2006
Top Spin 2	Frühjahr 2006

Erleben Sie mit Perfect Ace II eine Tennissimulation vom Feinsten!



PERFECT ACE 2

THE CHAMPIONSHIPS

AB JUNI IM HANDEL

PC CD-ROM



PlayStation 2

Perfect Ace Tennis Championships (c) 2005 Oxygen Interactive.
Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.
"PlayStation" & "PS" logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

OXYGEN
www.oxygenint.com

east
www.e-e-m.de



ONLINE GAMING NEWS

AKTUELLES IM NETZ



**Maik
Bütfer**
berichtet.

Nicht schon wieder!

Wer sich in den vergangenen Wochen durchs Internet klickte, stolperte unweigerlich über Meldungen, nach denen Sony offenbar erwägt, die Festplatte der PlayStation 3 separat zu verkaufen. Böse Zungen behaupten, auf diese Weise hätte man bei Sony wenigstens den Hauch einer Chance, nicht mit jeder verkauften Konsole einen Schuldenberg anzuhäufen, schließlich lesen sich die Hardwardaten des Wunderkastens wie der feuchte Traum eines technikverliebten Medienjunkies. Doch was bedeutet eine externe und separat verkaufte Festplatte? Zum einen natürlich einen stolzen Batzen Mehrkosten. Die 80-Gigabyte-Platte, über die derzeit spekuliert wird, dürfte locker an die 100-Euro-Grenze stoßen; doch wer greift nach dem Kauf der womöglich sündhaft teuren Konsole und der nötigen Basisausrüstung auch gleich noch zu einer Peripherie, die von den Entwicklern erst einmal genutzt werden muss? Und hier kommt dasselbe Problem ins Spiel, wie Sony es schon zu Zeiten der PS2 zu spüren bekam: Die viel zu spät (in Japan und Amerika) veröffentlichte Festplatte hatte letztlich kaum einen Nutzen und fand dementsprechend wenige Käufer. Wie viele Hersteller werden also bei der PS3 eine Hardware unterstützen, die nur ein kleiner Teil der Spieler besitzt? Man kann nur hoffen, dass Sony bereits begangene Fehler nicht wiederholt und keine Scheu davor hat, gute Ideen der Konkurrenz zu übernehmen. Vielleicht kommen wir ja dann diesmal auch auf der PlayStation in den Genuss eines rundum gelungenen Online-Auftritts.



PRAKTISCH Wir nehmen die beiden Kampfhähne eine Etage tiefer beidhändig feuernd auseinander.

Area 51

ONLINE-TEST Auf in den Kampf – Mann gegen Alien!

Wer sich online mit anderen Spielern in einem Ego-Shooter messen möchte, greift derzeit zu *Killzone* oder *Project: Snowblind*. Midway will aber

auch ein Stück vom Online-Kuchen und spendierte dem gelungenen Alien-Shooter *Area 51* einen Mehrspieler-Modus, an dem unter anderem Desig-

nerlegende John Romero (größtenteils indizierte Ballerkost am PC) mitwirkte. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. *Area 51* bietet immerhin fünf Spiel-Modi, protzt aber vor allem mit einer großen Auswahl an Levels, die zudem auch noch sehr durchdacht und gut spielbar sind. Dank des hervorragenden Netzcodes sprintet man flüssig durch die Umgebungen und sieht seine Widersacher ebenso ruckelfrei an sich vorbeihüpfen. Spiel-Modi wie Deathmatch und Team Deathmatch hat man schon oft genug in an-

NEWTICKER

+++ FINAL FANTASY XI FÜR DIE PLAYSTATION 3? Wie ein Sprecher von Square Enix kürzlich in einem Interview bekannt gab, ist es nicht ausgeschlossen, dass *Final Fantasy XI* nicht nur für die Xbox 360, sondern auch für die PlayStation 3 erscheint. Derzeit wisse man jedoch noch zu wenig über die Festplatte der PS3, was endgültige Aussagen erschwere. **+++ MONSTER HUNTER 2 KOMMT** Die besonders in Japan recht populäre Dinosaurierjagd für mehrere Spieler bekommt einen Nachfolger. Spieler des ersten Teils

können ihre Spielstände importieren, eine Verbindung mit dem angekündigten PSP-Ableger ist ebenfalls geplant. **+++ CODEMASTERS VERSTÄRKT ONLINE-ENGAGEMENT** Der englische Entwickler und Publisher Codemasters (*DTM Race Driver*, *Colin McRae Rally*) gründete kürzlich eine neue Abteilung, die sich ganz auf den Online-Markt konzentrieren soll. Man möchte neben PC- und Videospielen künftig auch im Bereich der Massively-Multiplayer-Online-Spiele und des Casual-Gaming eine wichtige Rolle spielen. **+++**



TREFFER Ein beherzter Schuss aus der Schrotflinte katapultiert uns an die Spitze der aktuellen Runde.



ÜBERRASCHUNG Alles Gute kommt von oben, oder? Granaten gehören zu den wichtigsten Waffen im Spiel.

deren Spielen gesehen, Capture the Flag lockt auch niemanden mehr hinter dem Ofen hervor. Einziger der Spiel-Modus Infection ist richtig originell: Hier wird man schnell selbst zum Alien und muss in sabbernder Ekelform versuchen, gegnerische Soldaten ebenfalls zu infizieren. Wenn man genügend Verwandlungen auf dem Konto hat, darf man wieder als Mensch auf die Jagd nach der Alien-Brut gehen.

REIN INS GETÜMMEL!

Auf Clan-Support oder Ranglisten wurde verzichtet, was dem Spaß aber keinen Abbruch tut. Area 51 legt man ein und ballert sofort drauflos. Dass spielerisch keine neuen Akzente gesetzt werden und es nur wenig zu entdecken gibt, ist zu verschmerzen, die geringe Anzahl an Waffen dagegen macht sich negativ bemerkbar. Größtenteils ballert man mit Sturmgewehr, Schrot-

flinte und Pistole gegen die Gegner an – hier wäre etwas mehr Abwechslung wünschenswert gewesen. Auch das Tempo der eigenen Spielfigur wirkt bisweilen ähnlich dröge wie in Killzone. Dafür stimmt die Technik und spielerisch wird absolut solide Kost geboten. Area 51 reicht nicht an Project: Snowblind oder Killzone heran, bietet aber unterhaltensame Ballereien ohne allzu viel Tiefgang. (mb)

Hersteller: Midway

Internet: www.area51-game.com

Termin: Erhältlich



OH-OH! Wir haben kaum noch Lebensenergie und unser Gegenüber wird uns mit zwei Schrotflinten gleich mächtig aus den Schuhen ballern.

ONLINE-TEST AREA 51

Spieleranzahl:	16
Maps:	18
Spielmodi:	5
Clan-Unterstützung:	Nein
Ranglisten:	Nein
Headset-Support:	Ja
Netzwerkqualität:	*****
Lobby/Chat:	*****

Etwas leicht, doch dank guter Technik und ordentlichem Umfang eine gelungene Alternative zu den Referenzen!

GRAFIK	SOUND	MULTI	ONLINE
83%	85%	85%	83%



GLAUBE NICHTS...
VERTRAUE NIEMANDEM...

AB MAI 05
ERHÄLTlich!

Conspiracy

Weapons of Mass Destruction

WWW.CONSPIRACYWMD.COM



PC CD-ROM



PlayStation 2



XBOX

ORIGIN

east

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction (c) 2005 Oxygen Interactive. Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.

Conspiracy: Weapons of Mass Destruction (c) 2005 Oxygen Interactive. Published by East Entertainment Media GmbH. All Rights Reserved.



JAPAN NEWS

AKTUELLES AUS JAPAN



Warren
Harrod
berichtet.

World Hobby Fair Sommer '05

Zweimal im Jahr findet in Japan die World Hobby Fair statt, eine der wichtigsten Messen nicht nur für Videospiele, sondern auch für Spielzeug im Allgemeinen. Im Sommer wird die Messe kurz vor Ferienbeginn abgehalten und lockt gut 150.000 Besucher an. Darunter befinden sich auch immer zahlreiche Videospiele, die es sich nicht nehmen lassen wollen, die großen Hits schon im Voraus anzuspüren. Besonders Sonys *Ape Escape*-Serie ist jedes Mal ein großer Renner, die World Hobby Fair ohne die freche Affenbande wäre inzwischen undenkbar. Neben Sony gaben sich aber auch andere Hersteller und Entwickler wie Square Enix mit *Kingdom Hearts II*, Sega mit *Shadow the Hedgehog* und Namco mit *We Love Katamari Damashi* die Ehre. Letzterer Titel konnte in einem Klassenzimmer gespielt werden, das einem Level des Spiels nachempfunden war. Besonders witzig war, dass Namco den Gästen in Form von Schulunterricht beibrachte, wie der außergewöhnliche Titel gespielt wird.

JAPAN PS2-CHARTS

- 1 Metal Saga: Sajin no Kusari
- 2 Kenka Bancho
- 3 Soccer Life 2
- 4 Killer 7
- 5 Shoujo Yoshitsuneden 2
- 6 Tear Ring Saga Series: Bervick Saga
- 7 Namco X Capcom
- 8 Hanjuku Eiyuu IV: 7-Jin no Hanjuku Eiyuu
- 9 Romancing SaGa: Minstrel Song
- 10 Racing Battle C1 Grand Prix



GESCHICKLICHKEIT Die Fortsetzung von Namcos Kultspiel mit der Kugel

We Love Katamari Damashi ist die Fortsetzung zu Namcos abgefahrenem Geschicklichkeitsspiel, bei dem man Gegenstände auf sammeln muss, indem man mit einer Kugel über sie hinwegrollt. Das Ganze funktioniert komplett über die beiden Analogsticks, die Schulter- und Symboltasten sind nicht be-

legt. Der zweite Teil hat neben neuen Charakteren, Levels und Aufgabenstellungen auch einige Mehrspieler-Modi zu bieten. Im Kooperations-Modus müssen zwei Spieler die Analogsticks ihrer Joypads in die gleiche Richtung neigen, um die Kugel ins Rollen zu bringen. Im Versus-Modus hingegen ist derjeni-

ge Spieler der Sieger, der zuerst eine angegebene Anzahl von Gegenständen aufammelt. Um seinem Gegner diese Mission zu erschweren, kann man ihn rammen, wodurch dieser ein paar Gegenstände verliert. (wh/cs)

Hersteller: Namco

Internet: www.namco.com

Termin: Erhältlich (Japan)



DUELLE Der zweite Teil wird mehr Multiplayer-Modi zu bieten haben als der Vorgänger.



KRASS Der Stil mag minimalistisch sein, ist gleichzeitig aber einfach nur abgefahren.

NEUSTICKER

+++ **FINAL FANTASY ZUM SCHLEUDERPREIS** Square Enix wird einige seiner größten Hits in Japan unter dem „Ultimate Hit“-Label zum Preis von umgerechnet etwa 22 Euro veröffentlichen. Die ersten Titel, die erscheinen werden, sind *Final Fantasy X*, *Final Fantasy X-2*, *Kingdom Hearts* und *Kingdom Hearts Final Mix*. +++

FINAL FANTASY DOPPELPAK Daneben wird Square

Enix einen Doppelpack mit *Final Fantasy X* und *X-2* zum Preis von etwa 45 Euro veröffentlichen. +++ **FINAL FANTASY-FILM** Endlich gibt es – zumindest für Japan – einen festen Termin für *Final Fantasy Advent Children*: Am 14. September wird die UMD für umgerechnet etwa 35 Euro erscheinen. Zeitgleich soll eine DVD-Version veröffentlicht werden. +++ **.HACK ONLINE** CyberConnect



Rhapsodia

STRATEGIE-ROLLENSPIEL Der Taktikableger der Suikoden-Serie

An den Gerüchte war also etwas dran: Konami arbeitet an einem Taktik-Ableger der Suikoden-Serie. Rhapsodia spielt im gleichen Universum wie der vierte Teil der Originalserie, der vor kurzem auch bei uns in Deutschland erschien. Der Spieler wird dabei auch auf einige Charaktere treffen, mit denen er in Suikoden IV über die Meere schiperte. Vorkenntnisse zu diesem

Titel werden laut den Entwicklern aber nicht nötig sein, um die Geschichte von Rhapsodia gänzlich verstehen zu können. Darin geht es um einen jungen Recken namens Kyril und seine Freunde Seneca und Andarc, die die Runen-Kanonnen zerstören wollen. (wh/cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: Herbst (Japan)

Magister Negi Magi



CHRISTIANS
FEUCHTER TRAUM

Eine Horde Schulfrauen rennt ihm hinterher, um seinen Zauberstab zu sehen.

ADVENTURE Harry Potter auf Japanisch

Die japanische Version von Harry Potter ist derzeit ein großer Renner im Land des Lächelns. In Magister Negi Magi geht es um einen zehnjährigen Magier, der eine Zauberschule besucht. Sein Training erfordert aber auch, dass er selbst zum Lehrer ausgebildet wird – und zwar an einer Mädchenschule! Im Spiel zur Serie erhält man die Chan-

ce, ein Sport-Event an dieser Schule zu organisieren. Nebenher muss man dafür auch noch die Mädels trainieren. Kleine Action-Elemente, in denen man Rennen und Kämpfe absolviert, sollen das Adventure-Gameplay auflockern. (wh/cs)

Hersteller: Konami

Internet: www.konami.co.jp

Termin: 28. Juli (Japan)

arbeitet an einem echten Online-Rollenspiel zu .hack. Das Spiel mit dem Titel .hack//Fragment soll noch dieses Jahr in Japan für PS2 und PC erscheinen und keine monatliche Grundgebühr kosten. Die auch hierzulande erschienene .hack-Serie umfasst eigentlich vier Offline-Rollenspiele, die ein MMORPG simulieren. +++ **COWBOY BEBOP** Die auch in Deutschland sehr beliebte Anime-Serie Cowboy Bebop erhält ihr eigenes Action-Spiel, das natürlich stilecht im Cel-Shading-Look erstrahlt. +++

School Rumble

GESCHICKLICHKEIT Wer gut schläft, flirtet besser.

School Rumble basiert auf einem Manga, der derzeit im japanischen Weekly Shonen Magazine erscheint. Darin geht es um das junge Mädchen Tenma Tsukamoto, das ihrer heimlichen Liebe Ooji Karasumaro seine Gefühle gestehen will. Dreh- und Angelpunkt für das Gelingen oder Scheitern dieser Mission sind die Träume von Tenma.

Nach einem guten Traum startet sie frisch in den Tag und erlebt Positives, während ein Albtraum unangenehme Ereignisse nach sich zieht. Als Spieler hat man durch seine Entscheidung während der Tage Einfluss auf die darauf folgenden Träume. (wh/cs)

Hersteller: Marvelous

Internet: www.mmv-l.net

Termin: 21. Juli (Japan)



GUT DRAUF Wenn Tenma richtig gut ausgeschlafen hat, hat sie in Gesprächen mit Schulfreunden immer die richtige Antwort parat.

JAPAN ERSCHEINUNGSTERMINE

Zuletzt erschienen (PS2):

Ape Escape 3	Action	14. Juli
Drag-On Dragoon 2	Action	16. Juni
Genji	Action	23. Juni

Erscheint demnächst (PS2):

Cowboy Bebop: Tsutsumi no Yakoku	Action	25. August
Grandia III	Rollenspiel	11. August
Kingdom Hearts II	Action-Adventure	14. September
Mobile Suit Gundam Seed Destiny	Action	11. August
Naruto: Uzumaki Ninden	Action	18. August
Pop'n Music 11	Musikspiel	21. Juli
Taiko no Tatsujin Super Animehit	Musikspiel	4. August
Tales of Legendia	Rollenspiel	25. August
Tokyo Bus Guide 2	Simulation	21. Juli
Winning Post 7	Simulation	25. August

Zuletzt erschienen (PSP):

Bombberman Panic Bomber	Geschicklichkeit	23. Juni
Coded Arms	Action	23. Juni

Erscheint demnächst (PSP):

Breath of Fire III	Rollenspiel	25. August
Death Jr.	Action-Adventure	1. August
Taiko no Tatsujin Portable	Musikspiel	4. August
Tenchu: Shinobi Tazuen	Action-Adventure	28. Juli

Brothers in Arms Earned in Blood



Es wird nicht leicht, sich den Titel „Gruppenführer“ zu verdienen – denn **der Feind hat dazugelernt!**

Gerade mal vor vier Monaten erschien *Road to Hill 30*, der grandiose Erstling aus Gearbox Softwares *Brothers in Arms*-Reihe. Dass der Nachfolger *Earned in Blood* schon Anfang Oktober auf den Markt kommen soll, erscheint auf den ersten Blick vielleicht extrem kurzfristig, doch darf man nicht vergessen, dass der erste Teil ursprünglich schon Ende 2004 auf den Markt kommen sollte. Während die Arbeit an *Earned in Blood* bereits parallel dazu lief, verschob Ubisoft den Release des Erstlings wegen Problemen mit der Lokalisierung und nicht zuletzt, um alle Versionen gleichzeitig zu veröffentlichen – speziell die in Shanghai mit heißer Nadel gestrickte PS2-Fassung war nämlich spät dran. Wenn alles klappt, kommen Fans nun schon in weni-

ger als sieben Monaten nach Teil 1 in den Genuss des Nachfolgers. Dieser erfindet zwar das Rad in Sachen Zweiter-Weltkriegs-Taktik-Shooter nicht neu, erweist sich aber als an den entscheidenden Punkten verbesserte Fortsetzung, die keineswegs schnell hingschludert wirkt und der Konkurrenz wieder einmal in einigen Punkten voraus sein dürfte.

HABEN SIE DAS ZEUG ZUM GRUPPENFÜHRER?

Matt Baker, die Hauptfigur des ersten Spiels, wollte nie Gruppenführer werden, doch er hatte keine Wahl. Bei *Earned in Blood* spielt Bakers rechte Hand Joe „Red“ Hartsock die Hauptrolle – Red wiederum ist zwar entschlossen, die Führung zu übernehmen, muss sich diese Rolle aber erst erkämpfen. Wer *Road to Hill 30* beendet hat, kennt bereits die Beförderungszeremonie, bei

NEUE WAFFEN Der Nachschub an Ausrüstung sorgt für mehr Feuerkraft.



der Hartsock eine eigene Gruppe zugeteilt bekommt. Allerdings beginnt die Handlung des neuen Spiels nicht an dieser Stelle, sondern schon etwas früher. Sie erleben zuerst Einsätze, die parallel zu den Missionen im Vorgänger stattfinden. Teilweise läuft Ihnen Baker sogar über den Weg, ruft Ihnen Tipps oder Kommandos zu und kämpft Seite an Seite mit Ihnen. Ungefähr ein Viertel der Handlung von *Earned in Blood* soll sich mit der des ersten Teils überschneiden. Aus gut unterrichteten Kreisen vernahmen wir, dass dadurch mögliche Auftritte von Allen und Garnett, den beiden Spaßvögeln aus dem Erstling, unter anderem ein Grund für diese Entscheidung waren. Doch dies betrifft, wie bereits erwähnt, nur einen Bruchteil des Spiels – die übrige Handlung geht weit über die Schlacht um Carentan und den berühmten Hill 30 hinaus.

LASSEN SIE SICH NICHT AUSMANÖVRIEREN!

An der im ersten Teil bewährten Handhabung der beiden Teams, über die Sie das Kommando haben, hat Gearbox nichts verändert. „Find them, fix them, flank them, finish them“ – die vier F, die der Grundstein jedes strategisch geplanten Angriffs bei *Road to Hill 30* waren – haben sich bei *Earned in Blood* aber auch bis zu den deutschen Truppen rumgesprochen, sodass Ihre Gegner nicht mehr bloß ständig feuernd abwarten, bis Sie ihnen in die Flanke fallen, sondern endlich auch von sich aus das Gelände zu ihrem Vorteil nutzen werden. Die Gegnerintelligenz wurde dahingehend modifiziert, dass die deutschen Gruppenführer genauso vorgehen können wie der Spieler selbst. Recht eindrucksvoll gestaltete sich die Demonstration der neuen KI-Routinen: Bei einem Kampf um einen niedrig

GEHT DORT IN DECKUNG!
Das Befehlssystem des ersten Teils wurde beibehalten.



HÄUSERKAMPF Die Umgebungen sind für viele taktische Manöver gut.



IN SICHERHEIT? Das schwere Geschütz im Hintergrund könnte diese Mauer zerstören.

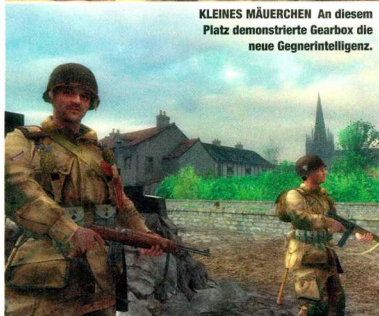




KAMPF UM DIE CROISSANTS
Unsere Truppen befreien eine Bäckerei.



INTRO-SZENE Die Gesichter sehen wieder mal klasse aus – links Reds charakteristische, rote Haarpracht.



KLEINES MÄUERCHEN An diesem Platz demonstrierte Gearbox die neue Gegnerintelligenz.



PANZER IN DER STADT Erinnerungen an das Ende von Der Soldat James Ryan werden wach.

ummauerten Platz fielen uns die Deutschen nicht nur mit verheerender Wirkung in die Flanke, einige taktische Manöver später hatte sich die Ausgangssituation sogar komplett umgekehrt. Zudem sind die Umgebungen bei den Häuserkämpfen strategisch reizvoller als die großen Felder des Erstlings. All das lässt auf spannende, herausfordernde und nicht zuletzt immer wieder neuartige Kämpfe hoffen, während sich die Situationen beim ersten Teil letztendlich doch immer mehr oder weniger wiederholten.

DER FORTSCHRITT STECKT IM DETAIL

Auch wenn das Spiel auf den ersten Blick seinem Vorgänger zum Verwechseln ähnlich sieht, hat Gearbox einiges getan, um *Earned in Blood* technisch auf ein höheres Niveau zu bringen. Derzeit ist allerdings noch unklar, in welchem Umfang die geplanten Verbesserungen auch bei der PS2-Version möglich sein werden. Bei der Xbox-Fassung will man zumindest für die Soldaten 16fach höher aufgelöste Texturen verwenden, für die Umgebung viermal so große. Im Eifer des Gefechts wird man davon zwar ohnehin nicht so viel wahrnehmen, dafür aber umso mehr von der anderen Verbesserung: der Physik. Bei schweren Explosionen haut es diesmal Bäume um, Mauern zerbröseln in ihre Einzelteile und Häuser fallen in sich zusammen. All dies ist angeblich nur eine Light-Version von dem, was Gearbox auf der nächsten Konsolengeneration realisieren will, doch wirkt das alles schon auf der Xbox sehr eindrucksvoll und gestaltet das Kampfgeschehen um einiges

intensiver. Hoffen wir, dass Ubisofts Shanghai-Studio, das derzeit an der PS2-Umsetzung arbeitet, all dies auch auf der Sony-Konsole umsetzen kann – abgesehen von der niedrigen Framerate war der erste Teil schließlich eine hervorragende Konvertierung, obwohl er unter enormem Zeitdruck entstand. Erste PS2-Bilder erwarten wir in einigen Wochen, denn selbst von der weiter fortgeschrittenen Xbox-Fassung gibt es derzeit nur wenige Screenshots. Viele weitere Detailinfos können Sie unserem Interview mit Gearbox-Chef Randy Pitchford entnehmen (teils auch auf DVD), der so enthusiastisch über sein neues Spiel spricht, dass wir damit wahrscheinlich ein Sonderheft hätten füllen können. Angesichts der bisher unter Beweis gestellten Qualität kann ihm das aber niemand verdenken – sollte auch die PS2-Version von *Earned in Blood* halten, was die erste Präsentation versprach, hat der Titel beste Chancen auf Traumwertungen!

MICHAEL PRUCHNICKI

VORSCHAU BIA: EARNED IN BL.

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Gearbox/Ubisoft Shanghai
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	Oktober

EINSCHÄTZUNG

SUPER

Konsequent verbesserte Fortsetzung mit cleveren Gegnern und eindrucksvoller Physik.

INTERVIEW RANDY PITCHFORD

„Wir arbeiten schon lange an Earned in Blood.“

Über zwei Millionen Mal hat sich *Brothers in Arms: Road to Hill 30* bereits verkauft. Kein Wunder, dass uns Gearbox-Chef Randy Pitchford bei unserem Besuch in der Normandie bestens gelaunt über die zahlreichen Neuerungen beim mit Spannung erwarteten Nachfolger erzählt.

PLAYZONE: Wann habt ihr euch entschieden, diesmal Hartsock die Hauptrolle zu geben?

Randy Pitchford: Ehrlich gesagt wussten wir schon einige Zeit vor der Fertigstellung von *Road to Hill 30*, dass diesmal Hartsock der Held werden würde, das wurde uns schon ungefähr klar, als das erste Spiel zur Hälfte fertig gestellt war. Eigentlich arbeiten wir ja schon ziemlich lange an *Earned in Blood*. Hinsichtlich der Handlung haben wir ein großes Problem: Einerseits erzählen wir Geschichte und stellen echte Schlachten aus dem Zweiten Weltkrieg nach, andererseits haben wir ganz bewusst die Namen von Charakteren, deren Rang Sergeant oder niedriger ist, frei erfunden. Zum einen ist über diese Leute nicht so viel bekannt wie über die höherrangigen Soldaten, von denen viele Aufzeichnungen und teils sogar Sprachaufnahmen existieren, auf denen wir ihren Charakter im Spiel aufbauen konnten. Zum anderen haben wir so die Möglichkeit, diesen neu geschaffenen Figuren eine Persönlichkeit zu geben, die sowohl auf vielen Gesprächen mit verschiedenen Kriegsveteranen basiert als auch gezielt der Story nützt, die wir mit unserem Spiel erzählen wollen. Während Matt Baker wirklich existiert hat, ist Joe Hartsock eine Figur, die wir uns ausgedacht haben, was uns eine etwas größere erzählerische Freiheit beim Nachfolger gibt.

PLAYZONE: *Road to Hill 30* bekam seinen Untertitel erst relativ spät und endete ziemlich abrupt. Gerade als man meinte, dass es jetzt erst richtig losgeht, war das Spiel plötzlich vorbei. Es kam ein wenig der Eindruck auf, als hättet ihr irgendwann gesagt: „Bis hierher geht der erste Teil, den Rest stecken wir in

den Nachfolger.“ So spaßig es auch war, rein von der Handlung her wirkte *Road to Hill 30* dadurch auf mich ein wenig wie ein „halbes Spiel“.

Randy Pitchford: Hm, so habe ich das noch nie gesehen, interessant. Es ist aber tatsächlich so, dass der Einsatz der 101. Division genau an dieser Stelle endete, sie hatten all ihre Einsatzziele damit erledigt. Du kannst durch all unsere Designdokumente hindurch zurückverfolgen, dass der Plan von Anfang an so aussah. Der Grund für den spät hinzugekommenen Untertitel ist die Tatsache, dass wir lange überlegt haben, das Spiel „Road to Carentan“ zu nennen, da diese Stadt vielen Leuten als entscheidender Ort bei der Landung in der Normandie bekannt ist. Letztendlich erschien uns „Road to Hill 30“ aber korrekter, denn der Kampf am Hill 30 war der Schlüssel zur Verteidigung von Carentan.

PLAYZONE: Was wird *Earned in Blood* an Spielmodi bieten?

Randy Pitchford: In gewisser Weise stellt der Titel drei Spiele in einem dar: Es wird wieder eine komplette Story-Kampagne geben, die wahrscheinlich ein wenig umfangreicher als beim ersten Spiel sein wird. Es gibt einen Mehrspieler-Modus, der vom Umfang her dem aus *Road to Hill 30* entspricht und zusätzlich noch alle Missionen daraus als Bonus enthält. Und eine der unserer Meinung nach wichtigsten Neuerungen ist der Kooperations-Modus. Das Spiel heißt schließlich *Brothers in Arms* („Waffenbrüder“, Anm. d. Red.), wir hätten diesen eigentlich am liebsten schon beim ersten Mal integriert, aber es hat zeitlich einfach nicht geklappt. Man wird zusammen mit einem Freund spielen können, der eine spielt also Baker und der andere

Hartsock. Wir haben eine spezielle Koop-Kampagne, in der genau das der Fall sein wird. Jeder wird die Kontrolle über ein Team haben und man wird sich absprechen müssen, um die bekannten Fire-and-Maneuver-Taktiken einzusetzen. Die Zusammenarbeit wird also sehr wichtig sein. Und noch etwas: Wir haben auch eine Koop-Kampagne, bei der man auf der Seite der Deutschen spielt. Das kam folgendermaßen zustande: Unter den Kriegsveteranen, die wir trafen, befanden sich ein amerikanischer Paratrooper und ein deutscher Fallschirmjäger, die beide am selben Kampf teilgenommen hatten. Zwischen den beiden und Colonel Antal entspann sich ein Gespräch und auf einmal begannen alle, sich den Standpunkt des anderen Lagers vorzustellen. Wir überlegten uns, wie es wäre, einen Gruppenführer auf der Seite der Deutschen zu spielen. Es war eine riskante Entscheidung und ich bin sehr gespannt, ob es gut ankommt. Wir finden die Idee sehr spannend und würden sie gerne ausbauen. Wir könnten uns gut vorstellen, in zukünftigen Spielen mehr über die deutsche Geschichte zu erzählen.

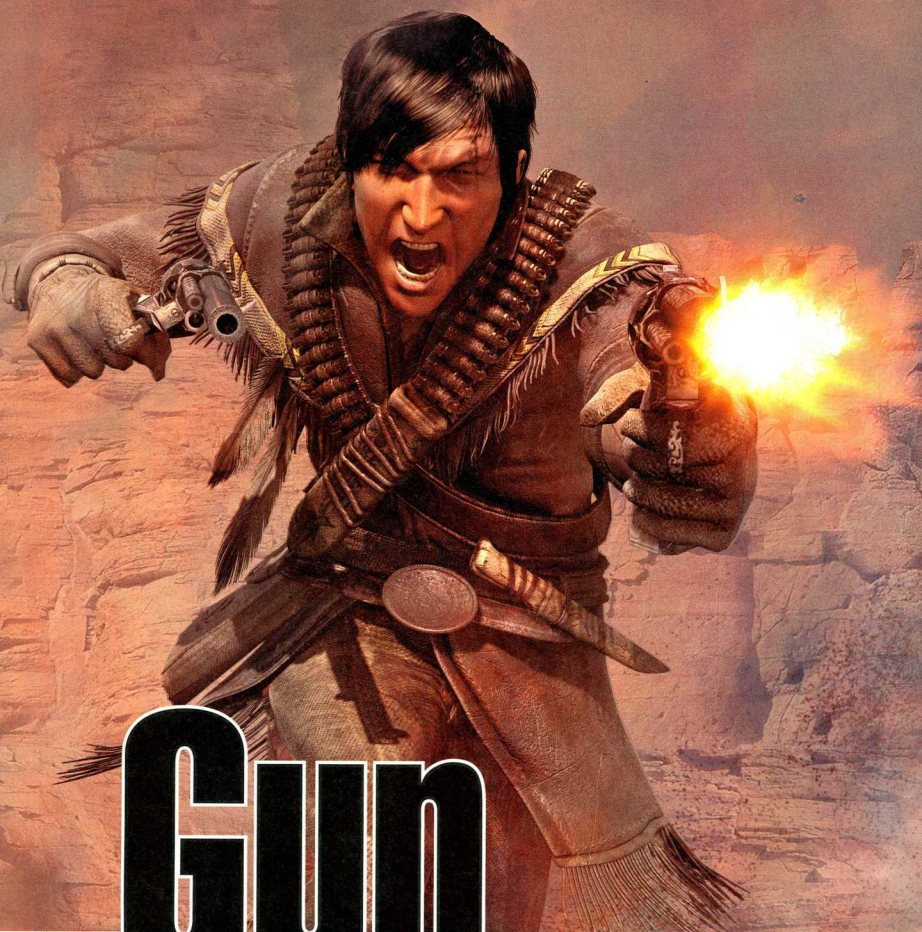
Randy Pitchford, Chef des Entwicklerstudios Gearbox.

TRÜMMERFELD Teilweise erleben Sie direkt mit, wie die Häuser in sich zusammenfallen.



KIMME UND KORN Hartsocks Browning Automatic Rifle ist eine der stärksten Feuerwaffen im Spiel.





Gun

Wir enthüllen deutschlandexklusiv das neue große Kaliber der Tony-Hawk-Macher: eine dynamische, coole **Wildwestwelt mit knallharten Action-Missionen.**

OHNE FRIEDENSPFEIFE Zusammen mit den Schwarzfüßindianern stürmen wir das Fort der Deserteure.



GALOPPER DES JAHRES Bei der Verfolgungsjagd kann einem schon mal der Gaul durchgehen.

Mit Recht und Gesetz nahm man es nicht übertrieben genau, die Revolver saßen locker in den Halftern und zahlreiche Fraktionen kämpften für ihre kollidierenden Interessen. Eine wunderbar turbulente historische Epoche, die gerade mal etwas über hundert Jahre zurückliegt – das war der Wilde Westen. „Verdammt noch mal, daraus können wir ein geniales Videospiel machen“, dümmerte es Studioleiter Joel Jewett bei Nevrosoft, als das Entwicklerteam über sein nächstes großes Projekt diskutierte.

GO WEST

Die Erfinder von *Tony Hawk's Pro Skater* haben in den letzten Jahren nicht nur mit der *THUG*-Serie das Skateboard-Genre erfolgreich revitalisiert, sondern auch an einem ganzlich neuen Actionspiel gewer-

kelt. Und das begibt sich in ein Szenario, das „an den letzten ein, zwei Generationen“ so ziemlich vorbeigegangen ist, wie Jewett einräumt. Aber der Westen von *Gun* soll weder Parodie noch glatte Hollywood-Verkitschung sein, sondern eine authentische Spielwelt, basierend auf historischen Fakten. Da bleibt kein Platz für romantische Verklärung: *Gun* ist ein blutiges, gewalttätiges, erwachsenenorientiertes Action-Adventure“, verspricht Jewett und lässt diesen Worten vorgeplante Taten folgen. Zusammen mit Projektleiter Chad Finley und Entwicklungschef Scott Pease führt er uns das Spiel im kalifornischen Nevrosoft-Hauptquartier vor.

HELD OHNE HERKUNFT

Die *Gun*-Story ist eine kreative Eigenleistung von Nevrosoft und dem Drehbuchautor Randall Johnson. Sie beginnt



ZIELSTREBIG Präzisionsballerei für Könner dank Zeitlupe und Ego-Ansicht.

INFO FEST IM SATTEL MIT 1 PS

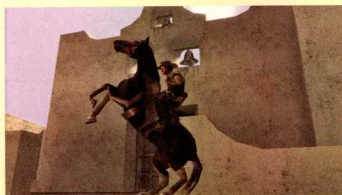
Hoppe hoppe Reiter

Auch ein schöner Pferderücken kann entzücken: Mit viel spielerischer Sorgfalt wird das wichtigste Fortbewegungsmittel der Westernwelt in den Mittelpunkt gestellt.

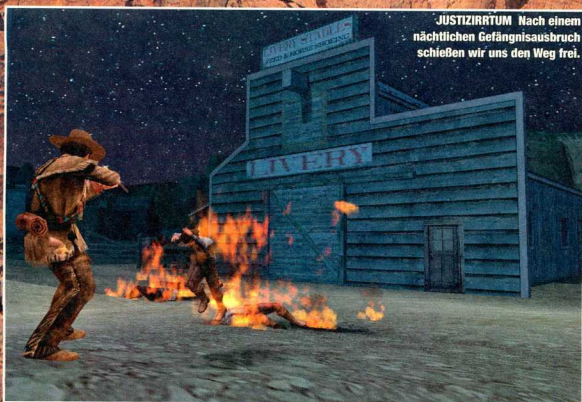
Die Landschaften sind majestätisch schön, die Actionszenen von deftiger Intensität. Aber was uns bei der *Gun*-Premiere am meisten überrascht hat, waren die Pferde als originelles Spiel-Element. Für Joel Jewett sind sie „fast schon wie eine Waffe: Sie haben ihren eigenen Lebensenergie-Balken und du kannst mit ihnen Gegner niedertrampeln“. Ross und Reiter sind voneinander unabhängig: Schießt man einen Schurken von seinem Gaul runter, bleibt das vereinsamte Tier stehen und kann von ihnen (oder dem nächsten Gegner) bestiegen werden. Quasi wie der Wagenwechsel in *Grand Theft Auto*, aber halt nur mit einer Pferdestärke. Die Animationen sind zum Wiehern gut, nahtlos gehen die verschiedenen Tempostufen Schritt, Trab und Galopp ineinander über. Berittene Action prägt viele Aufträge wie die Eskorte einer Postkutsche oder die Verfolgung flüchtiger Desperados. Dass man vom Pferderücken aus auch ballern kann, versteht sich dabei von selbst.



SCHEUE PFERDE? Auch vom Sattel aus wird scharf geschossen.



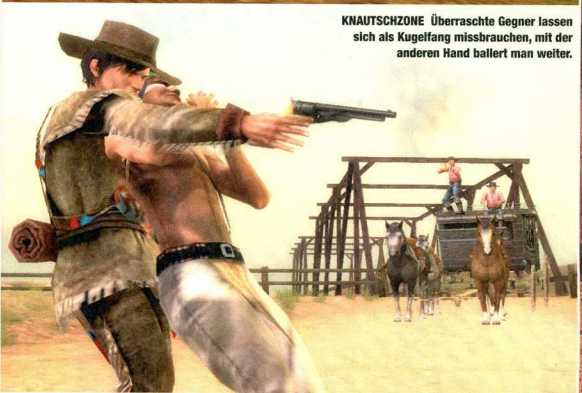
ZUM PFERDESTEHLEN Gegnerische Gäule lassen sich entführen.



JUSTIZIRRTUM Nach einem nächtlichen Gefängnisausbruch schießen wir uns den Weg frei.



NÄCHSTENHIEBE Auch mit Nahkampfwaffen kann man sich Luft verschaffen.



KNAUTSCHZONE Überraschte Gegner lassen sich als Kugelfang missbrauchen, mit der anderen Hand ballert man weiter.

mit einigen beträchtlichen Überraschungen für unseren Helden Colton. Er begleitet seinen Vater zu einem mysteriösen Treffen auf einem Dampfschiff, das den Missouri-Fluss entlangtuckert. Doch plötzlich hat jemand ein Beil im Schädel, das Boot wird angegriffen und Panik bricht aus. Mit den Worten „Ich bin in Wirklichkeit nicht dein Vater“ bekommt Colton etwas in die Hand gedrückt – und dann explodiert das Schiff. Am Flussufer erwacht unser Held schließlich aus seiner Bewusstlosigkeit. Um das Rätsel seiner Herkunft zu lösen, bleibt ihm nur Papas Souvenir, welches die Adresse eines Freudenhauses in Dodge City enthält. Also rein in den Sattel und dem großen Abenteuer entgegengaloppiert.

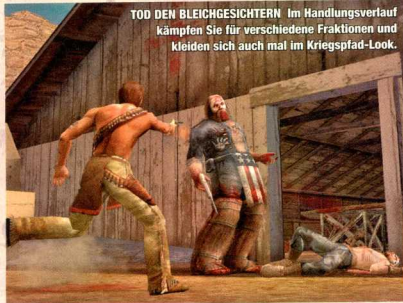
AUCH EIN SHERIFF BRAUCHT MAL HILFE

Gun ist keine Aneinanderreihung von linearen Levels und Missionen im Wild-West-Szenario, sondern eine offene Spielwelt, die sich dank neuester Streaming-Technologie nachladefrei bereisen lässt. Nahtlos ist der Übergang zwischen Städten und Wildnis, verschiedene Regionen sorgen für landschaftliche Vielfalt mit ausgedehnten Prärien, Wüstenregionen, Canyons und Flüssen. Es lohnt sich, querfeldein auf Erkundungstour zu gehen, denn hier versteckt sich so mancher Auftraggeber für Nebenmissionen. So kann ein Trapper von Ihnen verlangen, ganz bestimmte Wildtiere zu jagen. Oder Sie helfen dem Marshall in der nächsten Stadt und suchen ballernerweise nach flüchtigen Gesetzesbrechern. Weitere Missionstypen sind zum Beispiel die Rettung von Personen, die Wiederbeschaffung gestohlener Rinder oder gar das Überführen einer ganzen Herde von einem Ort zum anderen – womit man sich halt so die Zeit vertrieben hat im Wilden Westen.

GREENHORN-FORTBILDUNG

Hauptmotivation für die Erledigung solcher Nebenaufträge ist die daraus resultierende Verbesserung der Charakter-

TOD DEN BLEICHGESICHTERN Im Handlungsverlauf kämpfen Sie für verschiedene Fraktionen und kleiden sich auch mal im Kriesspfad-Look.



ZUM WEGSCHMEISSEN Eine kess geworfene Dynamitstange haut die erste Angreiferwelle in der Mine um.



werte in verschiedenen Kategorien. Auf diese Weise erlangen Sie beispielsweise mehr Lebensenergie oder Vorteile beim Waffeneinsatz. Steckt man also mal in der Haupthandlung fest, kann man seinen Helden durch solche Jobs allmählich verbessern, um es im nächsten Bosskampf leichter zu haben. Die Spielwelt steckt auch voller verschiedener Fraktionen, die miteinander verflochten sind. Wenn Sie zum Beispiel Aufträge für Gruppe A erledigen, verschlechtert sich damit automatisch Ihre Beziehung zu deren Feinden, während Sie Pluspunkte bei den Verbündeten sammeln.

WAHL DER WAFFEN

Ein Spiel mit dem Namen *Gun* („Knarre“, „Kanone“) spart natürlich nicht mit blauen Bohnen. Dabei beschränkt man sich nicht auf den obligatorischen Colt, was Joel Jewett betont: „Ein Vorteil der Waf-

fen des Wilden Westens ist, dass sie nicht abwechslungsreich und aufregend genug sind. Bei unseren Recherchen haben wir aber festgestellt, dass es damals viele neue Erfindungen und Entwicklungen gab.“ Etwa 14 authentische Waffentypen soll es im fertigen Spiel geben, unterteilt in sieben Kategorien: Pistolen, Gewehre, Scharfschützen-Modelle, Schrotflinten, Nahkampfwaffen (zum Beispiel Messer), Wurfgeschosse (wie Dynamit) und Bögen (indianische Pfeilverteilungskunst). Manchmal haben Sie auch Gelegenheit, stationäre Geschütze wie Maschinengewehre zu bemannen.

ZIEL LANGSAM!

Das nächste Kapitel der Story ist dann auch gleich zum Schießen. In *Dodge City* trifft unser Held die niedliche Hure Jenny, zu der Papa anscheinend eine besondere Beziehung hatte. Just als es spannend wird, sorgt

ein pöbelnder Freier für Ärger und prompt bricht eine Massenschießerei mit einer ganzen Bande aus. Geballert wird bei Außenansicht, durch Treffer füllt sich allmählich ein Scharfschützenbalken auf. Damit aktivieren Sie Guns Interpretation der Bullet-Time: Der Rest der Spielwelt wird auf Zeitlupentempo verlangsamt, die Ansicht auf Ego-Perspektive umgeschaltet. In diesem Zustand können Sie präzise bestimmte Trefferzonen anvisieren. Für Fortgeschrittene: Gegnern die Waffe erst aus der Hand schießen und dann durch wiederholte Treffer in der Luft tanzen lassen.

Ein anderes wichtiges Hilfsmittel sind Dynamitstangen, mit denen man eine anstürmende Übermacht schnell auf überschaubarere Größenordnungen reduziert. Dabei kommt die Physik-Engine gut zur Geltung: Lebensecht werden von der Explosionswucht erfasste Spielfiguren durch die Luft geschleu-

dert. Je nach Situation gibt es viele weitere Kampftaktiken zu entdecken. Sie können sich zum Beispiel einen Bösewicht grapschen und als Kugelfang missbrauchen. Oder Dynamitstangen als Falle legen und dann aus der Ferne beschießen, um dadurch die Explosion auszulösen.

AUF DEM KRIESSPFAD

Anhand einiger Storymissionen demonstriert man uns bei Neversoft, wie sich Handlung und Gameplay entwickeln. So muss Colton im Laufe der Geschehnisse aus einem Gefängnis ausbrechen, einen anderen Charakter vor der Lynchjustiz bewahren oder die Fertigstellung einer Eisenbahnbrücke überwachen (wodurch dann ein weiteres Gebiet der Spielwelt freigeschaltet wird). Hier werden die Bauarbeiten weniger von Gewerkschaftsforderungen als vielmehr von schlecht gelaunten Apachen gestört ... die dummerweise auch eine Kiste TNT gestohlen haben.



BEISST DER? Immer schön aufpassen, dass man bei Jagdmisionen nicht selber zur Beute wird!



HAT SICH GEWASCHEN Kanu sei Dank pirschen wir uns von der Seite an die Stellung der Kavalleristen heran.

INFO HISTORISCHES SZENARIO

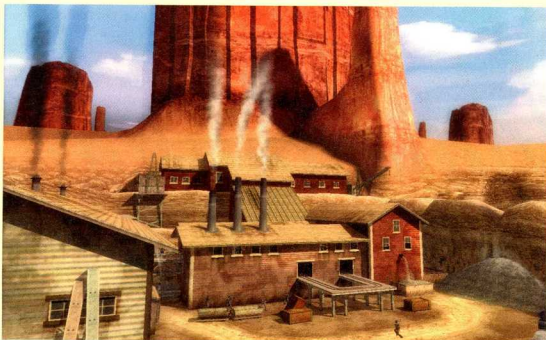
Wild auf den Westen

Warum Neversoft ausgerechnet den Westen als Actionspiel-Schauplatz gewählt hat – und damit voll im Trend liegen könnte.

In Zeiten von Risikominimierung, Lizenzdeals und Dauerfortsetzungen ist *Gun* ein relativ gewagtes Spiel. Schließlich nimmt sich Neversofts Neuentwicklung mit dem Westen eines Szenarios an, das seit den 70er-Jahren ziemlich out ist. Studioleiter Joel Jewett, der selber aus dem „wildem“ US-Bundesstaat Montana stammt, findet die historischen Ereignisse unwiderstehlich spannend: „Sieh dir nur an, was zwischen 1860 und 1880 alles passiert ist: Der amerikanische Bürgerkrieg löste ein Chaos aus. Nach Kriegsende waren viele Leute heimatlos und zogen gen Westen, wo es quasi keine Gesetze gab. Die Siedler ließen sich auf Land nieder, das die Indianer seit Urzeiten für sich beanspruchten. Es war auch die Zeit des Eisenbahnbaus, der großen Viehherden-Tracks, der Goldfunde.“ Jewett will das erste Videospiel abliefern, das dieser aufregenden Zeitspanne gerecht wird. Und könnte damit am Ende des Tages sogar mega-in sein: Gänzlich unromantisch, dafür umso gewalttätiger wird der Westen auch in der neuen Fernsehserie *Deadwood* dargestellt, die in den USA von den Kritikern mit Lobeshymnen überschüttet wird.



JOEL JEWETT Der Neversoft-Boss hat bestechende Argumente, warum der Westen eine prima Spielegrundlage ist.



SEHENSWERT Im Laufe der Story bereisen Sie Landschaften von Montana bis New Mexico.

Noch mehr Action erwartet uns bei der Erstürmung eines Forts, das abtrünnige Kavalleristen unter der Leitung von Oberschuft Hollister besetzt halten. Zu diesem Zeitpunkt der Handlung hat sich unser Held den Schwarzfußindianern angeschlossen und wandelt kräftig auf dem Kriegspfad. In Sniper-Manier schießt Colton zunächst Soldaten von den Zinnen und paddelt auf der Suche nach einem Hintereingang im Kanu herum. Eine Höhle führt schließlich ins Innere des Forts, wo wir das Haupttor öffnen müssen, um die Blutsbrüder reinzulassen. Danach muss man noch eine Kanone ausfindig machen, um damit einige Boote im Fluss zu versenken. Grafik, Abwechslung und Actiondichte wirken jetzt schon beeindruckend – in diesem Spiel ist der Westen wirklich wild.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU GUN

Hersteller: **Activision**

Entwickler: **Neversoft**

Genre: **Action**

Sprache: **Deutsch**

Umfang: **unbekannt**

Internet: **www.gunthegame.com**

Spiele: **1** Termin: **November**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Spielerische Freiheiten, top Technik – Neversoft zeigt den Westen von seiner besten, rauen Action-Seite.



SCHUSS-FEST IM SALOON Betrügerisches Einschenken führt unweigerlich zu gastronomischen Gewalttaten.



HOCH AUF DEM SCHWARZEN WAGEN Keine Postkutschenfahrt ohne zünftigen Indianerüberfall.

„Wir definieren das Action-Adventure-Genre neu!“

Wir haben uns mit **Irwin Chen, dem Associate Producer von Gun**, in einem Saloon getroffen, um bei lauwarmem Bier und gepanschem Whiskey ein wenig über sein Western-Baby zu reden.

PLAYZONE: Wieso bist du der festen Überzeugung, dass *Gun* das erste richtig gute Videospiel mit Western-Thematik sein wird?

Irwin Chen: Ganz einfach, weil wir mit diesem Spiel das Action-Adventure-Genre neu definieren! Im Wilden Westen ging es vor allem um eine Sache: Freiheit. Die Freiheit, zu tun, was man möchte, egal was die Konsequenzen sind. Das ist der Grund, warum damals unzählige Abenteuerlustige ihr Zuhause in Richtung Westen verließen, um ihr Glück an der Grenze der Zivilisation zu suchen. Bei der Gestaltung der Welt war es uns wichtig, dass der Spieler diese Freiheit mit all ihren Aspekten erleben kann. Dazu gehören auch Dinge wie Glücksspiel, Revolverduelle, Vieh treiben, Überlebenskampf in freier Natur und Kneipenschlägereien.

Wir brauchten also eine Story, die all dies zu einem stimmigen Ganzen vereint. Geschrieben wurde sie von Randall Jahnson, einem Hollywood-Autor. Sie spiegelt das komplexe Leben gegen Ende des 18. Jahrhunderts wider und ist voller lebendiger Charaktere und überraschender Storywendungen. Wir sind auch sehr stolz auf unseren Schnellziehmodus. Richtig angewendet, ist es möglich, Gegner in einem Duell oder einer großen Schlacht ganz einfach aus dem Verkehr zu ziehen. Das funktioniert so: Auf Tasten-

druck können Sie die Zeit verlangsamen und so den ersten Schuss abgeben, bevor der Gegner Zeit hat, zu zielen oder gar seine Waffe zu ziehen. In diesem Modus ist es auch möglich, schnell zwischen mehreren Gegnern hin- und herschalten, um gleich drei oder vier Gegner auf einmal loszuwerden. Im Laufe des Spiels entwickeln Sie sich zu einem regelrechten Revolverhelden, der ohne Probleme einer ganzen Hand voll Gegnern die Waffen aus den Händen schießen kann, bevor einer von diesen auch nur annähernd reagieren kann.

„Man kann Kopfgeldjäger, Zocker, Goldschürfer oder gar Viehtreiber sein.“

PLAYZONE: Habt ihr neben dem Schmökern in Geschichtsbüchern auch praktische Recherchen betrieben?

Irwin Chen: Wir haben eine stattliche Menge antiker Schießseisen zusammengetragen, um ein Gespür dafür zu bekommen, wie es sich anfühlt, eine derartige Waffe abzufeuern. Nur so konnten wir diese besondere Erfahrung akkurat ins Spiel übertragen. Um das Reiten richtig vermitteln zu können, haben wir viel Zeit auf der Ranch von unserem Boss Joel Jewett

zugebracht, der auch einige Pferde besitzt. So konnten wir uns genauestens anschauen, wie sich Pferde in verschiedenen Situationen verhalten und wie sie sich bewegen. Es war eine echte Herausforderung, das Reiten einerseits so realistisch wie möglich hinzubekommen und andererseits dafür zu sorgen, dass es dennoch Spaß macht. Ich denke, das ist uns richtig gut gelungen!

PLAYZONE: Welches Gameplay-Feeling soll das Reiten vermitteln? Ist das Reiten vergleichbar mit dem Autofahren in *GTA*?

Irwin Chen: Beim Reiten in *Gun* stehen drei Aspekte im Vordergrund – Bewegungsfreiheit, Geschwindigkeit und Kraft. Wir sehen das Pferd als eine natürliche Erweiterung der Bewegungsmöglichkeiten des Helden an. Sie können vom Pferd aus in alle Richtungen schießen, über Hindernisse springen und sogar Gegner umreiten. Dabei verhält sich Ihr Ross immer sehr natürlich – es verteidigt sich bei Gefahr und reagiert selbstverständlich auch auf zugefügten Schaden. Es sind



genau diese Details, die *Gun* von der Konkurrenz absetzen. Die Pferde sind – anders als die Autos bei *GTA* – kein Objekt, das man nur benutzt, sondern ein wichtiger Teil einer lebendigen Welt.

PLAYZONE: Welche Vorteile haben Spieler davon, die zahllosen Bonusmissionen zu meistern?

Irwin Chen: Über die Bonusmissionen erlebt man einfach noch mehr von unserer aufregenden, vielseitigen Spielwelt. Man kann Kopfgeldjäger, Zocker, Goldschürfer oder gar Viehtreiber sein – all diese Tätigkeiten gehören einfach zu einem Spiel mit Wildwest-Setting dazu und machen riesig viel Spaß. Diese Bonusmissionen, von denen man im Laufe des Spiels unzählige bestreitet, dienen auch dazu, die Charakterwerte des Helden zu verbessern und Geld zu verdienen. Letzteres kann man dann in diversen Shops, die über die Spielwelt verteilt sind, in coole Accessoires und Upgrades investieren. Auf diese Art und Weise lässt sich die Schusskraft Ihrer Waffen vergrößern, Ihre Schnelligkeiten verbessern oder per Zielfernrohr ganz die Reichweite eines Gewehrs enorm vergrößern.

PLAYZONE: Vielen Dank für das Interview!

Alan Wake

Die Macher von Max Payne melden sich mit einem **spektakulären Horror-Abenteuer** zurück. PLAYZONE war bei Remedy in Finnland zum Probe-Gruseln.

Sind wir mal ehrlich: Stephen King hat seine besten Tage als Gruselroman-Verfasser hinter sich. Fans erinnern sich mit Wehmut an unerreichte Klassiker wie *Shining*, *Es* oder *Schlaftlos*. Ganz am Anfang seiner Karriere als Horror-Autor steht dagegen *Alan Wake*. Werke dieses Gänsehaut-Romanciers wird man jedoch vergeblich in den Regalen des Buchhändlers von nebenan suchen. Vielmehr dürfen sich zukünftige PlayStation-3-Besitzer darauf

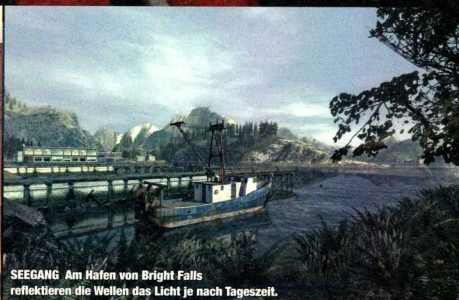
freuen, den Helden des gleichnamigen Action-Adventures durch eine immer grotesker werdende Alptraumwelt zu führen, die tatsächlich von Stephen King in der Blüte seines kreativ-maroden Schaffens erdacht sein könnte. Alan Wake hat mit seinem ersten Buch bereits einen nationalen Bestseller gelandet. Doch der Jungautor verdankt seinen Erfolg einem finsternen Geheimnis. Wakes Freundin, eine mysteriöse Schönheit, scheint mit bizarren Alpträumen in Verbindung zu ste-

hen, die ihn seit ihrem ersten Zusammentreffen verfolgen. Doch plötzlich verschwindet die Muse – und Alan Wake kann nicht mehr schlafen. Zunehmend erschöpft und seiner Inspiration aus den dunklen Träumen beraubt, flieht er in das Kleinstädtchen Bright Falls an der US-Ostküste. Dort begibt er sich in Behandlung einer abgelegenen Schlafklinik. Tatsächlich gelingt es den Medizinern, den Patienten zu heilen, doch mit der Genesung kehren die Alpträume wieder – und zwar mit erschreckender

Intensität. Alan Wake beginnt mit einem neuen Roman, aber bald vermischt sich Fiktion mit Realität. Hinter Bright Falls scheint nämlich mehr zu stecken als nur eine gemütliche 2.000-Seelen-Gemeinde. Das Städtchen verwandelt sich bei Sonnenuntergang auf schreckliche Weise und die Finsternis ergreift Besitz von Bewohnern und Gebäuden. Bald erkennt Alan Wake, dass er mitten in einen zur Realität gewordenen Alptraum rutscht und um sein nacktes Überleben kämpfen muss.



DROHENDES UNHEIL Geht die Sonne über Bright Falls unter, gewinnen Schattenwesen an Macht.



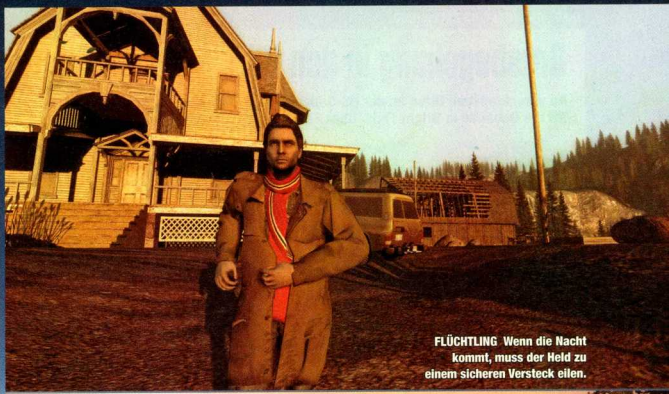
SEEGANG Am Hafen von Bright Falls reflektieren die Wellen das Licht je nach Tageszeit.

HORROR-ROMANE ALS VORBILD

Das Studio hinter dieser Gänsehaut-Mär ist derweil keine unbekannte Größe: Remedy Entertainment, in Espoo am Rande der finnischen Hauptstadt Helsinki beheimatet, hat bereits mit der *Max Payne*-Serie große Erfolge gefeiert. Die Anlehnung an die Horrorschinken von Stephen King oder auch an die TV-Serie *Twin Peaks* geben die Skandinavier dabei offen zu. „Bei *Max Payne 2* haben wir Filme als Inspiration genommen; John-Woo- und Hongkong-Actionfilme für das Gameplay; Film-Noir-Streifen für die Hintergrundgeschichte zum Spiel“, sagt Story-Autor Sam Lake. „Wir sehen das als logische Vorgehensweise an. Wir nehmen klassische Elemente, mit denen jeder etwas anfangen kann, und schaffen aus ihnen etwas Neues.“ Die Erzählgeschwindigkeit und der dramaturgische Bogen orientieren sich dabei an US-Fernsehserien. „Das Spiel findet in einer typischen amerikanischen Kleinstadt statt; und das ist ja fast schon ein Symbol für die amerikanische Kultur. Dieser Hintergrund ist nicht oft in Spielen verwendet worden, aber jeder kennt ihn aus zahllosen Kinofilmen und TV-Serien. Das Kleinstadt-Klischee ist dabei immer gleich: Oberflächlich betrachtet, ist es eine liebenswerte Umgebung, aber irgendwo unter der Oberfläche lauert etwas Schreckliches, das nur darauf wartet, mit furchtbaren Folgen hervorzubrechen. Und genau das ist der Punkt, an dem Alan Wake in die Geschichte kommt.“

ENTDECKUNGSREISE FÜR UNERSCHROCKENE

Im Gegensatz zu *Max Payne 2* wird der Spieler in *Alan Wake* jedoch nicht durch eine vorher festgelegte Levelabfolge geschickt, sondern darf Bright Falls und die Umgebung des Städtchens per pedes und mit dem Auto frei erforschen. „Bei *Max Payne 2* haben wir ein lineares Spielerlebnis geschaffen – so etwas wie einen Schlauch, in dem sich der Spieler bewegt, wenn man so will“, sagt Chef-Desi-



FLÜCHTLING Wenn die Nacht kommt, muss der Held zu einem sicheren Versteck eilen.

ZUFLUCHT Der Leuchtturm von Bright Falls ist Alan Wakes letzte Zuflucht. In der Nacht schützt der Scheinwerferkegel vor finsternen Gestalten.



GESICHTSKONTROLLE Alan Wakes Antlitz wirkt mit feinen Bartstoppeln und reflektierenden Pupillen sehr lebensecht.



INFO ORIGINAL UND FÄLSCHUNG

Ortsbegehung in den USA

An verschiedenen Orten an der US-Ostküste holte sich Remedy Anregungen für die Gebäude in Bright Falls. Über 6.000 Fotos nahm das Grafikteam auf.



Das Landhaus

Wie von der staubigen Hauptstraße eines Westernfilms entnommen wirkt das Gebäude auf dem Hügel. Das Original steht viel näher an einer Hauptstraße.



Das Haus am Pier

Das Bootshaus am Pier wurde identisch nachgebaut. Im Spiel fasziniert das akkurat nachgebildete Wellenspiel, in dem sich die komplexe Steg-Konstruktion spiegelt.



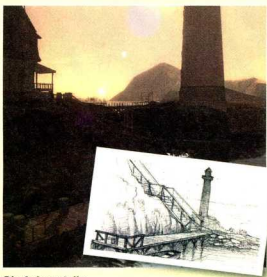
Der Leuchtturm

Die Konstruktion des Leuchtturms hat Remedy Entertainment real existierenden Vorbildern abgeschaut. Im Spiel ist dies einer der wichtigsten Orte.



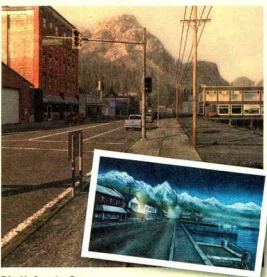
Das Lustschloss

Mit kleinen Türmchen und spitzen Erkern mutet dieses Haus mit Veranda nahezu viktorianisch an. Solche Holzkonstruktionen sind auch in den Südstaaten verbreitet.



Die Anlegestelle

Im Spiel führt ein Pier mit einer Anlegestelle von einem Haus beim Leuchtturm über die Felsklippen. Die Konstruktion wurde nach Originalen gezeichnet.



Die Hafenstraße

Wie eine ganz typische US-Kleinstadtszene wirkt ein Blick auf die Straße am Hafen. Am rechten Bildrand befinden sich die Piers, wo Kutter dümpeln.

gner Petri Järvilehto. „Bei Alan Wake bauen wir eine große, frei zu erkundende Spielwelt auf. Das Spielprinzip basiert auf Missionen und der Spieler ist die treibende Kraft hinter dem Spielerlebnis.“ Wichtig für das Team ist dabei, dass der Handlungsstrang unter Kontrolle bleibt, aber der Spieler auch stets weiß, was zu tun ist, um das Spiel voranzutreiben. Daher sollen klare Zielvorgaben erteilt werden, die voraussichtlich in einer Art Quest-Log protokolliert werden. Dies ist vor allem wichtig, weil das Licht eine ganz entscheidende Rolle spielt, wenn es um finstere Kreaturen geht. „Wir planen, den Tag-und-Nacht-Zyklus zu kontrollieren, und das beeinflusst die jeweilige Spiel-situation“, erklärt Sam Lake. „Tag und Nacht haben ganz erhebliche Bedeutung dafür, was in der Welt passiert. Die Idee ist, dass die Zeit erst dann voranschreitet, wenn der Spieler Missionen erledigt hat. Bald wird der Spieler gelernt haben, dass er sich besser in Sicherheit bringt, wenn es Nacht wird.“ Gerade wegen der großen Bedeutung im Spielablauf wird das tageszeitenabhängige Licht-und-Schatten-Spiel von den Finnen mit beispiellosem Aufwand und enormer Detailverliebtheit inszeniert. Um diese beeindruckenden Effekte zu demonstrieren, schubst Petri Järvilehto in der virtuellen US-Kleinstadt eine Schaukel auf einem Kinderspielplatz an: „Die Schatten der Schaukel fallen absolut realistisch, ganz egal wo gerade die Sonne steht. Wir denken, das ist es, was die nächste Hardware-Generation wirklich ausmacht. Es geht nicht darum, nur die Grafik zu verbessern, sondern Welten zu schaffen, die viel variabler, glaubwürdiger und dynamischer sind, als es jemals zuvor möglich war.“

ÜBERLEBEN ALS LICHTGESTALT

Im Gegensatz zu Max Payne verfügt Alan Wake im Kampf gegen Übernatürliches nicht etwa über ein umfangreiches Waffenarsenal. Vielmehr muss der Held mit einem

einfachen Trommelrevolver zurecht kommen. Gegen Bösewichter aus dem Jenseits hilft insbesondere der taktisch geschickte Einsatz von Licht – beispielsweise mit der Taschenlampe, die Wake aus gutem Grund stets mit sich führt. „Als Wakes Welt mehr und mehr zum Albtraum wird, wächst die Dunkelheit und ergreift mehr und mehr Besitz von der realen Umgebung“, erzählt Sam Lake. „Die Nächte werden länger, die Tage kürzer. Wakes Feinde, unheimliche Schattenwesen, werden aus der Nacht heraus geboren und sind daher in der Dunkelheit stärker, aber im Licht verletzlich. Das bedeutet, die Nacht ist im Spiel die gefährlichste Phase, während das Licht zum wertvollen Verbündeten für den Spieler wird.“ Neben der Taschenlampe kann Alan Wake jedoch auch weit raffiniertere Lichtquellen einsetzen. Beispielsweise ist bei Remedy Entertainment von Deckenflutern die Rede, die taktisch geschickt aufgestellt und als Lichtschranken mit Bewegungsmeldern eingesetzt werden können. Wenn alle Stricke reißen, kann sich Alan Wake in den Leuchtturm von Bright Falls als letztes Refugium zurückziehen. Dabei bestreicht der fahle Lichtkegel des rotierenden Scheinwerfers die Umgebung und hält so die Schattenwesen fern. Ähnlichkeiten mit realen Gebäuden, sei es nun der Leuchtturm, ein Bootshaus oder das heruntergekommene Schnellrestaurant an der Hauptstraße, sind derweil kein Zufall. Mit einem dreiköpfigen Texturen-Team war Remedy eine Woche lang an den typischen Stephen-King- und *Twin Peaks*-Schauplätzen an der US-Ostküste unterwegs. Mitgebracht hat das skandinavische Erkundungsteam mehr als 6.000 Digitalfotos von Gebäuden, Gesteinsformationen und alltäglichen Gegenständen. Der Aufwand scheint sich gelohnt zu haben. Beim Spaziergang durch die Straßen von Bright Falls fallen sogar Einzelheiten wie verblichene Werbeschilder oder rostige Briefkästen auf. Besonderen Reiz entwickelt die Welt von Alan Wake

jedoch vor allem durch die Gesamtheit aus Grafikdetail, Animation und realitätsgerechter Physik. „Wir gestalten eine wirklich tief gehende Simulation“, verspricht Petri Järveläho. „Wettereffekte wie Sturm, Regen, Gewitter oder Sonnenschein haben direkten Einfluss auf die Umgebung, selbst das Wasser in der Bucht vor dem Leuchtturm bewegt sich exakt gemäß der jeweiligen Windgeschwindigkeit.“ Angesichts des enormen Produktionsaufwandes bereits bei der Recherche vor Ort schreckt man bei Remedy vor konkreten Aussagen zum Erscheinungstermin des Grusicals zurück. Ein gutes Jahr dürfte auf jeden Fall noch ins Land gehen, bevor Alan Wake gegen die Mächte der Finsternis antritt.

CHRISTOPH HOLOWATY

VORSCHAU ALAN WAKE

System:	PlayStation 3
Entwickler:	Remedy
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Noch nicht bekannt
Umfang:	12 Stunden +

Internet: www.remedy.com

Spieler:	Termin:
1	Noch nicht bekannt

SUPER EINSCHÄTZUNG

Alan Wake vereint erzählerische Stärken mit grandioser Grafik – Gänsehaut ist garantiert.

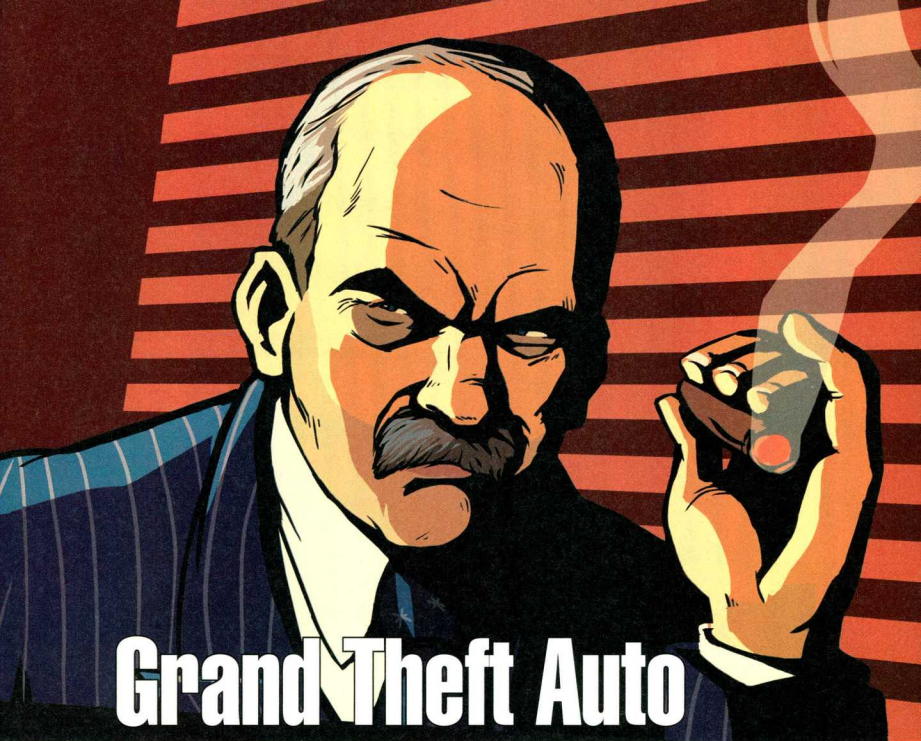


LICHTBLICKE Die Lichteffekte sind enorm lebensecht. Je nach den oben abgebildeten Tageszeiten bildet sich Dunst und Hochnebel.



AUSFAHRT Mit dem Jeep kann man größere Entfernungen rasch überwinden.





Grand Theft Auto

Liberty City Stories

Ende des Jahres können Sie **endlich auch unterwegs** an Ihrer Gangster-Karriere arbeiten!



NUR FÜR PSP



ÜBERLEGEN Die AK nimmt leicht bewaffnete Gegner im Nu auseinander.



RATESPIEL Wissen Sie es noch? In welchem Stadtteil liegt diese Brücke?

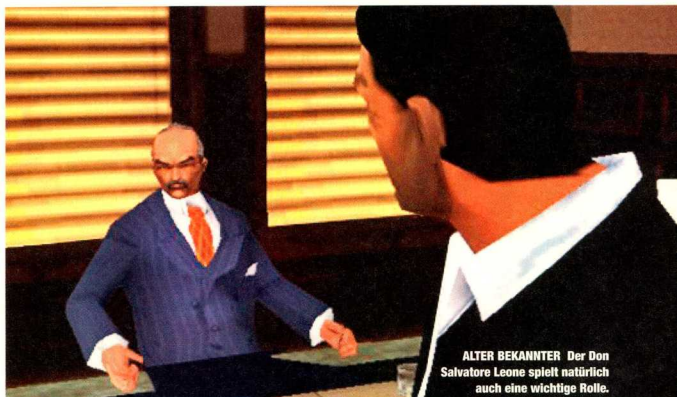
Am 26. Oktober 2001 erschien das wohl einflussreichste Spiel der letzten Jahre – *Grand Theft Auto III*. Seitdem ist die Serie aus den Köpfen von Videospielern nicht mehr wegzudenken. Abermillionen verkaufte Exemplare der gesamten Reihe dürften selbst die Manager von Square Enix (*Final Fantasy*) neidisch machen und ein Ende ist nicht in Sicht – ganz im Gegenteil. Im Herbst dieses Jahres, also knapp vier Jahre nach dem Release von *GTA III*, kehren wir zurück in die an New York angelehnte Metropole. Der Clou daran: *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* erscheint für die PSP!

WESTENTASCHEN-MAFIOSO

Sicher, ein unterwegs spielbares *GTA* ist nichts Neues, das gab's auch schon auf diversen Game Boys, doch *Liberty City Stories* sieht im Gegensatz zu denen dem PS2-Original von 2001 zum Verwechseln ähnlich. Die mächtige Hardware der PSP ermöglicht eine technisch fast gleichwertige Fassung, und das Beste daran ist: *Liberty City Stories* spielt zwar in derselben Stadt wie *GTA III*, aber es handelt sich nicht etwa um eine bloße Konvertierung des PS2-Titels, der Kenner des Originals bloß langweilt. Nein, die PSP-Version hat einen neuen Hauptcharakter, neue Missionen, neue Umgebungen und es gibt erstmals Motorräder in *Liberty City*! Die wohl spannendste Neuerung, die *Vice City (dt.)* seinerzeit zu bieten hatte, schafft tatsächlich den Sprung auf die Handheld-Version. Monster-Stunts auf zwei Rädern stellt also nichts mehr im Wege.

AM BODEN BLEIBEN

Die schiere Größe des letzten PS2-Ablegers *San Andreas* war für die meisten Spieler ein Schock und für einige sogar zu viel des Guten. Da trifft es sich gut, dass *Liberty City Stories* „nur“ die namengebende Metropole mit ihren drei Stadtteilen Portland, Staunton Island und Shoreside Vale beinhaltet. Im Direktvergleich eine durchaus überschaubare Fläche, doch um von einer Seite zu anderen zu gelangen, wird man schon einige Minuten brauchen. Leider wurden unsere Hoffnungen auf die



ALTER BEKANNTER Der Don Salvatore Leone spielt natürlich auch eine wichtige Rolle.



TYPISCH Verfolgungsjagden mit der Polizei von Liberty City dürfen nicht fehlen.



GESCHULTES PERSONAL Diese Jungs sind knallhart und stellen erst nach einer Schießerei Fragen.

INFO **TECHNIK-CHECK**

Generationsvergleich

Die PSP-Episode spielt wie *GTA III* in Liberty City – Grund genug für uns, den Klassiker noch mal aus dem Regal zu nehmen und direkte Vergleiche anzustellen.

Die Leistungsfähigkeit von Sonys PSP ist seit der ersten Hardware-Ankündigung heiß diskutiert. Wie nah das Handheld technisch an der großen Schwester PlayStation 2 ist, dürfte vor allem durch *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* deutlich werden. Wir waren neugierig und haben bereits jetzt die ersten Bilder des neuen PSP-Spiels mit dem „Original“ verglichen.



AMOKLAUF Die etwas niedriger aufgelösten Texturen sind besonders an den Häusern im Hintergrund erkennbar. Auf dem kleinen Bildschirm der PSP sollte dies jedoch kaum auffallen.



ZWILLINGE Bis auf die etwas matschiger wirkenden Bäume steht die PSP-Version dem Vorbild in nichts nach.



NEUERUNG Motorräder gab's in Liberty City noch nie, wir freuen uns drauf. Die Umgebung sieht dagegen fast identisch aus.

Eroberung des Luftraums über Liberty City nicht erfüllt. Flugzeuge und Helikopter sollen nicht steuerbar sein. Wir sind mal gespannt, ob Hobbypiloten sich wenigstens wieder ins sackschwer zu kontrollierende Dodo-Flugzeug setzen dürfen, das ja bereits in *GTA III* zu verwenden war, – auch wenn der Nutzen im Spiel genull gung. Speziell für die Handheld-Version wurde auch am Missionsdesign geschraubt. Aufträge in *Liberty City Stories* sollen kürzer als in den PS2-Episoden ausfallen.

STARBESETZUNG

Haben Sie vorhin nicht etwas von einem neuen Hauptcharakter gelesen? Okay, wir haben da ein klein wenig geflunkert. Zwar steuert man nicht mehr den stummen Muskelprotz aus *GTA III*, doch ganz unbekannt ist Toni Cipriani Kennern des PS2-Spiels dennoch nicht. Der erneut von Michael Madsen gesprochene Mafioso war bereits in *GTA III* ein Teil der Geschichte. Auf der PSP haben wir jetzt die Gelegenheit, etwas über die Vergangenheit des Mitglieds

der Leone-Familie zu erfahren. Dabei werden natürlich auch viele weitere Charaktere aus anderen *GTA*-Spielen ihren Auftritt haben. Wer das ist und ob diese Personen erneut von denselben prominenten Sprechern zum Leben erweckt werden, ist noch nicht bekannt. Ebenfalls unklar ist, ob Tony im Gegensatz zu seinem Kollegen in *GTA III* schwimmen und klettern kann oder gar ganz neue Fähigkeiten spendiert bekommt. Sicher ist nur, dass man wie schon in *San Andreas* nur noch den

Analogstick zur Steuerung der Hauptfigur nutzt und das Digitalkreuz unter anderem der Suche nach dem passenden Radiosender dient. *Liberty City Stories* soll wie die PS2-Abenteuer eine große Bandbreite an lizenzierten Musik auffahren, auch wenn der Umfang angeblich etwas geringer ausfallen wird als beim Mammut-*GTA San Andreas*.

ZAHN DER ZEIT

Haben Sie in letzter Zeit mal wieder *GTA III* in die Konsole gelegt? Wir konnten der Ver-

INFO RÜCKBLICK

suchung nicht widerstehen und im Extra-Kasten auf Seite 32 können Sie auch gleich nachlesen, wie die PSP-Version technisch im Direktvergleich abschneidet. Doch neben der Technik dürfte vor allem die Steuerung auf Sonys schmuckem Handheld-System interessant werden. Zum einen fehlen im Gegensatz zur PS2 zwei Schulterbuttons, zum anderen ist auch kein rechter Analogstick vorhanden. Die in *San Andreas* frisch gewonnene Kamerafreiheit ist auf der PSP also wieder dahin. Mit ein wenig Gewöhnung sollte dieses Problem aber schnell vergessen sein. Zudem wird das Zielsystem laut Rockstar North erheblich verbessert und man hat sich mehr an den letzten Episoden auf der PS2 orientiert. Dies gilt auch für viele Manöver und spielerische Möglichkeiten, wie beispielsweise aus einem fahrenden Auto zu springen oder das Zerschneiden von Reifen.

JEDE MENGE ARBEIT

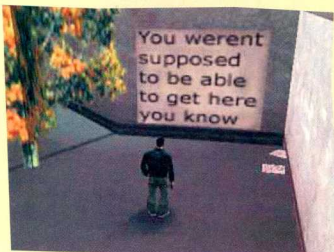
Grand Theft Auto ist berühmt für die große spielerische Freiheit und Abwechslung. Wer keine Mission in Angriff nehmen möchte, darf sich auch auf der PSP als Taxifahrer, Feuerwehrmann oder Polizist verdingen. Die damit verdienten finanziellen Mittel können unter anderem für neue Outfits ausgegeben werden. Hier ist leider immer noch nicht bekannt, ob man wie in *San Andreas* individuelle Outfits in Shops zusammenstellt oder wie in *Vice City (dt.)* vorgefertigte Kostüme erwirbt. Natürlich dürfen besonders eifrige Spieler auch wieder auf die Suche nach versteckten Päckchen gehen oder spektakuläre Stunts ausführen. Zwar gab es bis jetzt noch keine offizielle Bestätigung, doch man kann davon ausgehen, dass die Päckchen und sämtliche anderen Items wie Waffen, Panzerung oder Bestechungsgelder an neuen Orten zu finden sein werden. Andernfalls hätten es Kenner von *GTA III* wohl auch entschieden zu leicht.

MUST-HAVE?

Ob *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* letztendlich der ultimative Kaufgrund für die PSP wird, lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sicher sagen. Wer *GTA III* nie gespielt hat, freut sich über mehr Kaufgrün-

Grand-Theft-Auto-Stories

Jedes *GTA* bot nicht nur unglaublich viel Spielspaß, sondern auch eine riesige, lebendige Spielwelt und eine Menge zu entdecken. Hier einige Beispiele:



+++ VERSCHLUCKT

Einmal hing ein Polizeiauto in einer Brücke unten raus. Ich hab mich nur gewundert, woher die Sirene kommt.

Solidus_Dave in Grand Theft Auto San Andreas

+++ DÉJÀ-VU

Ich weiß nicht mehr genau, an welcher Stelle es war, allerdings geht es dort ein wenig runter in eine Kurve rein. Ich hab mich per Zufall dahin gestellt. Auf einmal kommt ein Wagen vorbeigerast und hinter ihm ein Polizeiauto. Beide fahren so schnell, dass sie die Kurve nicht kriegen und voll gegen die Felswand fahren. Beide landen auf dem Dach und explodieren. 15 Sekunden später passiert das Gleiche noch mal. Das hab ich mir dann fast fünf Minuten angeschaut und mich kaputtgelacht, immer wieder diese Idioten zu sehen, die vorbeirasten, gegen die Felswand knallten und explodierten.

assman in Grand Theft Auto San Andreas

+++ STRASSENSCHADEN

Ich wollte über die Brücke nach Downtown mit einem Motorrad und die Brücke war unsichtbar. Ich hatte erst voll den Schreck, bin dann ausgewichen und mit dem Motorrad über ein Auto ins Wasser gesprungen.

Sc4rFace in Grand Theft Auto Vice City (dt.)

+++ EINGESPERRT

Als ich einmal eine Einbrechermission in Las Venturas gemacht habe, bin ich in die Zielgarage, wo man das Diebesgut abliefern, reingefahren, als noch fünf Sekunden bis zum Tageslicht waren, und dann in der Garage stehen geblieben. Als die Einbrechermission zu Ende war, ging leider das Garagentor nicht mehr auf und ich war eingesperrt. Ich musste dann so lange von innen gegen die Wände fahren, bis der Wagen explodierte. Ich starb und wurde am Krankenhaus wieder abgesetzt. Das mit den abstürzenden Flugzeugen, die einen töten, ist mir mindestens schon dreimal passiert. Ohne Scheiß!

Nemesis-86 in Grand Theft Auto San Andreas

Das wohl berühmteste Geheimnis von *Grand Theft Auto III* ist der Hinweis der Entwickler, dass man erstaunliche Fähigkeiten an den Tag gelegt hat. Wer sich in Staunton Island lange genug in den Hinterhöfen umschaut, der wird zweifelsfrei irgendwann dieses Schild zu Gesicht bekommen. Doch es passieren noch mehr Dinge in den Straßen von Liberty City, Los Santos und Co. Wir haben die Mitglieder unserer Online-Community nach ihren außergewöhnlichsten Erlebnissen befragt.

+++ HELMFLICHT

Ich fahre ganz gemütlich mit dem Mountainbike über die Felder und Berge von Las Venturas, als mir auf einmal so ein verflühtes Flugzeug auf den Kopf stürzt, explodiert und ich krepriere. Ich hab mich so derbe erschreckt!

assman in Grand Theft Auto San Andreas

+++ ÜBERSINNLICH

Ich habe die Gabe, von Motorhauben explodierender Autos getroffen zu werden. In *GTA III* hab ich es mal geschafft, mir 'nen Krankenwagen auf den Kopf zu schmeißen.

DanDragoon in Grand Theft Auto III

INFO GEWINNSPIEL



Sammlerstücke

Fans der *Grand Theft Auto*-Reihe, aufgepasst! In Zusammenarbeit mit Rockstar Games und Take 2 verlosen wir einige seltene Merchandise-Artikel zur Serie.

Ein Mauspad von *Grand Theft Auto III* dürfte sich an Ihrem Computer gut machen, der Spiegel von *Grand Theft Auto Vice City* (dt.) sieht vor allen Dingen cool aus und in den BadesHORTS von *Grand Theft Auto San Andreas* machen Sie auch am Strand eine gute Figur. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie uns lediglich eine SMS oder eine Postkarte mit dem Kennwort PZ 59 schicken!

Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 59“ an folgende länderspezifischen Nummern:

D: 84446, € 0,49/SMS E-Plus, 02, Vodafone
(inkl. € 0,12/SMS VF-D2-Transportanteil),
€ 0,61/SMS T-Mobile
(inkl. € 0,12/SMS T-Mobile-Transportanteil)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:

PLAYZONE, COMPUTEC MEDIA AG,
Kennwort: PZ 59, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahme schließt ab dem 23. August 2005.



NEU Shops der Marke Zip gab's zuerst in San Andreas, jetzt auch in Liberty City.



IDYLISCH Richtig schöne Waldgebiete gibt es nicht, aber schöne Alleen findet man auch in Liberty City.



de als Veteranen, schließlich haben diese die Straßen von Liberty City schon auf der PS2 zur Genüge unsicher gemacht. Auf der anderen Seite klingt die Möglichkeit, *GTA* in der U-Bahn oder unterwegs im Park zu spielen, einfach zu verlockend, um sie sich entgehen zu lassen. Wir warten ab, bis wir endlich selbst zur Konsole greifen dürfen und uns von der Spielbarkeit überzeugen können. Dann wissen wir hoffentlich auch, was an den Gerüchten über einen Wireless-Mehrspieler-Modus dran ist.

MAIK BUTEFUR

VORSCHAU **GTA: LCS**

Hersteller: Rockstar Games
Entwickler: Rockstar Leeds
Genre: Action
Sprache: Deutsche Untertitel
Umfang: Drei Stadtteile
Internet: www.rockstargames.com

Spieler: 1 Termin: Herbst

SEHR GUT EINSCHÄTZUNG

Technisch beeindruckende Episode des Millionensellers – hoffentlich wird's der erwartete Superhit!



DAS KENN ICH DOCH Salvatore Leone's Villa sieht genauso aus wie in *GTA III*.

SATURN präsentiert:

ANZEIGE

Der ultimative Führer zur Games Convention

SATURN präsentiert:

G | C GUIDE

LEIPZIG 2005

IM HEFT: DIE MESSE-HITS
& STANDPLAN



Halle 3, Stand A20
X3-Reunion

Urknall in Echtzeit: Das beste
Weltraumspiel ist zurück.



Halle 5, Stand A02 + A12
**True Crime
New York City**

Fahren, Kämpfen, Schleichen:
Es gibt eine Menge zu tun!



Halle 5, Stand C28
**Spartan
Total Warrior**

Von den Römern-Machern:
Epische Konsolen-Schlachten



Halle 5, Stand D20
F.E.A.R.

Knallharte Action: Schockierend
guter Edel-Shooter für PC

Auf zu Europas größter
SPIELEMESSE
Wo? Leipzig Wann? 18. bis 21. August

Präsentiert von:

U Games

PC ACTION

PLAYZONE

**XBOX
ZONE**

N-ZONE

Hardware

SFT

52 SEITEN INFOS PUR

Die Highlights der Games Convention plus Standplan

Präsentiert von

U Games

PC ACTION

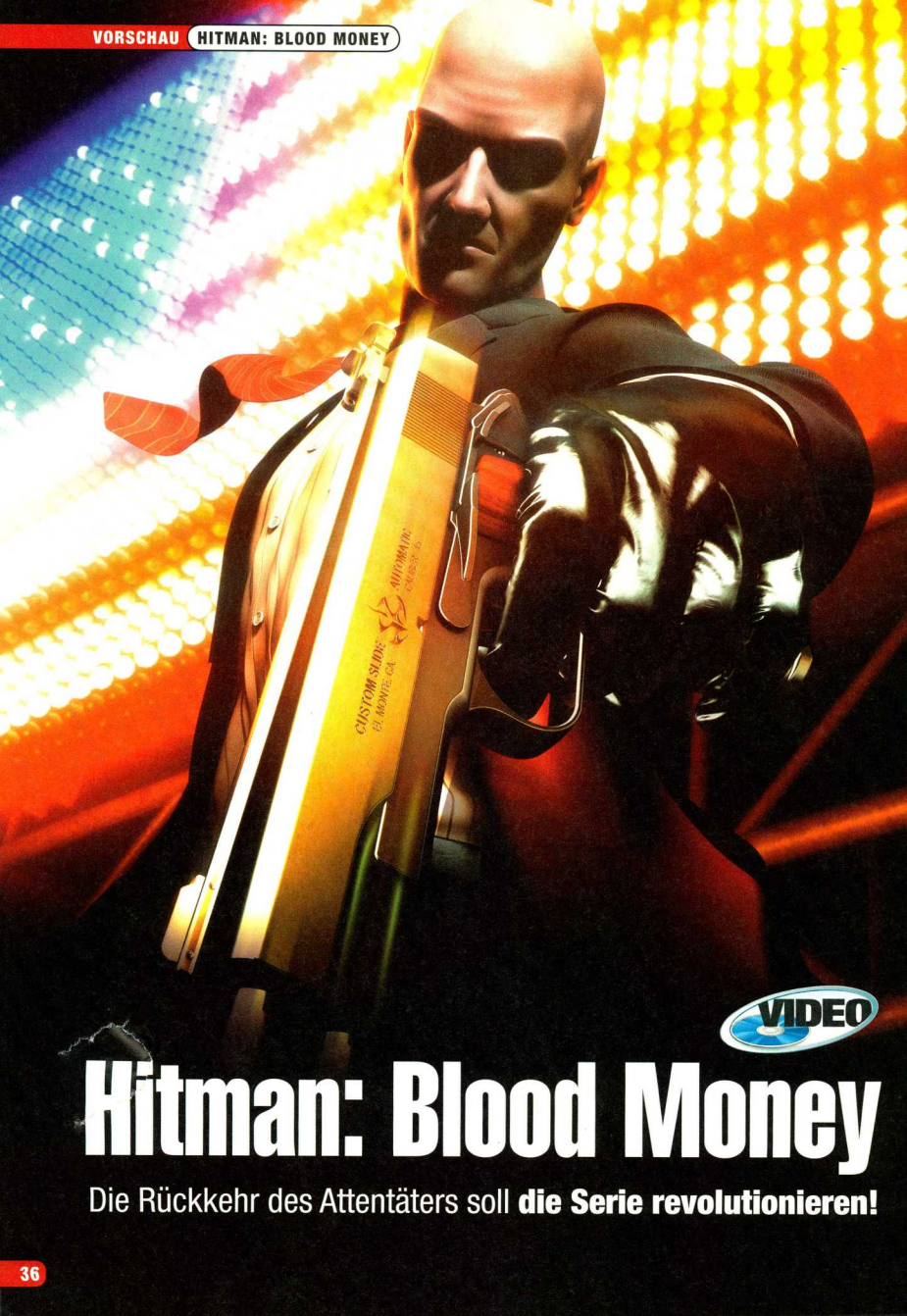
PLAYZONE

**XBOX
ZONE**

N-ZONE

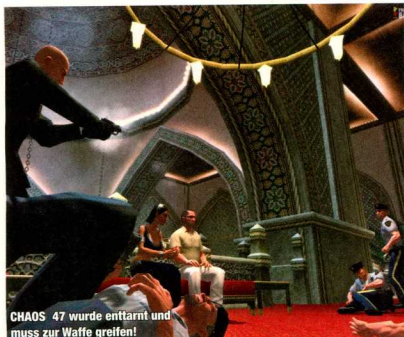
Hardware

SFT

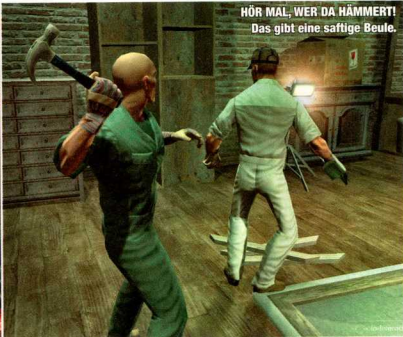


Hitman: Blood Money

Die Rückkehr des Attentäters soll **die Serie revolutionieren!**



CHAOS 47 wurde enttarnt und muss zur Waffe greifen!



HÖR MAL, WER DA HÄMMERT!
Das gibt eine saftige Beule.

Bei der alle Jahre wieder aufkommenden Diskussion um Gewalt in Videospielen und deren Einfluss auf die Spieler ist er Stammgast – der eiskalte, glatzköpfige Profikiller mit dem ausgefallenen Namen 47. Zugegeben, in die Rolle eines Auftragsmörders zu schlüpfen und auf möglichst kreative Weise ahnungslose Zielpersonen auszuschalten ist nicht gerade die Materie für eine Vorabendserie auf dem Kinderkanal – aus diesem Grund sollten die meisten Titel von Io Interactive nur er-

wachsenen Spielern mit gefestigter Persönlichkeit zugänglich sein. Wie nicht anders zu erwarten, schlägt auch der mittlerweile vierte Teil der *Hitman*-Reihe *Hitman: Blood Money* genau in diese Kerbe; sogar Gegenstände wie Hammer, Baseballschläger oder Hantel werden vom Hauptdarsteller zur Auftragsbefriedigung zweckentfremdet.

TAUFRISCHER TOTSCHLAG

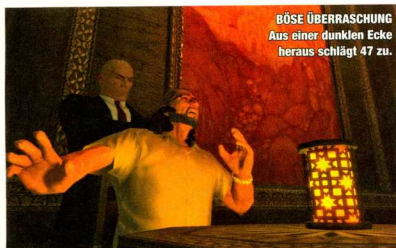
Bevor nun aber Vermutungen aufkommen, *Hitman: Blood Money* wäre lediglich ein weite-

rer sehr guter Aufguss des Vorgängers, können wir eine Entwarnung aussprechen. Ob Technik, Gameplay oder Story – Teil 4 der Serie wartet mit zahlreichen Verbesserungen und Veränderungen auf, die sowohl Neueinsteiger als auch Fans der Reihe ansprechen dürften. Zur Story ließ sich Entwickler Io Interactive immer noch nicht mehr entlocken als das, was wir Ihnen bereits in unserer Ausgabe 5/2005 berichteten. Zahlreiche „Kollegen“ von 47 segnen auf mysteriöse Weise das Zeitliche, bis der *Hitman* schließlich selbst

in die Schusslinie gerät und den Kontakt zu seiner Auftragsagentur verliert. Doch anstatt zu fliehen, macht sich 47 auf die Reise in die USA und auf die Suche nach den Hintermännern, die ihm ans Leder wollen.

GROSSE VORBILDER

Tom Clancy's *Splinter Cell* *Chaos Theory* demonstrierte erfolgreich, wie man ein komplexes Spielprinzip einsteigerfreundlicher gestaltet, ohne den spielerischen Anspruch zu vernachlässigen. Io Interactive bestreitet zwar den allzu star-



BÖSE ÜBERRASCHUNG
Aus einer dunklen Ecke heraus schlägt 47 zu.



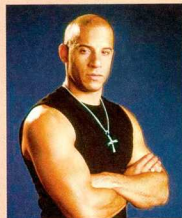
ROTE OHREN Wer hätte gedacht, dass eine Frau im Bikini den *Hitman* so aus der Fassung bringt?

INFO DER FILM ZUM SPIEL

Licht, Kamera, Mord!

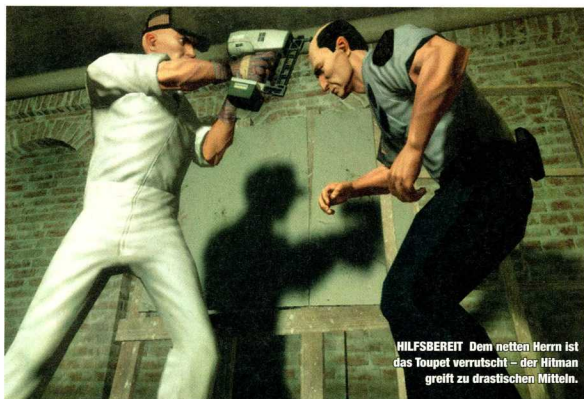
In der Masse der misslungenen Videospielderfilme soll *Hitman* zur berühmten Ausnahme werden – Vin Diesel sei Dank!

Zugegeben, nach Filmen wie *Resident Evil*, *Street Fighter* oder gar den Werken von Uwe Boll (*House of the Dead* und *Alone in the Dark*) ist man sich heutzutage gar nicht mehr so sicher, ob man sich freuen soll, wenn die Verfilmung einer Videospelserie angekündigt wird. Fakt ist, dass zahlreiche Projekte in der Mache sind und nicht selten große Namen in der Besetzungsliste auftauchen. Zwar ist Vin Diesel noch lange kein Garant für großartige Unterhaltung, doch er lässt zumindest Hoffnung aufkeimen. Angeblich soll der coole Hüne bereits für die Rolle des *Hitman* unterschrieben haben. Wer Regie führen wird, ist derzeit noch genauso wenig bekannt wie die Story oder ein Starttermin. Wir bleiben dran.

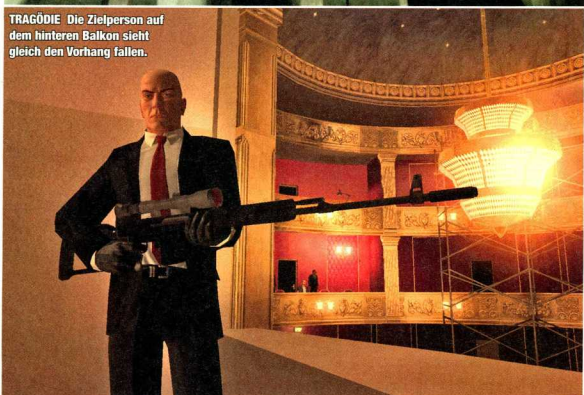


IDEALBESETZUNG?

Na ja, immerhin hat er auch eine Glatze.



HILFSBEREIT Dem netten Herrn ist das Toupet verrutscht – der Hitman greift zu drastischen Mitteln.



TRAGÖDIE Die Zielperson auf dem hinteren Balkon sieht gleich den Vorhang fallen.



LECKER Grafisch macht die Serie einen großen Sprung nach vorn.

ken Einfluss von Ubisofts Bestseller-Reihe, doch schon auf den ersten Blick entdeckt man Parallelen, die kein Zufall sein können. So darf in *Hitman: Blood Money* endlich die Kamera frei um den Protagonisten geschwenkt werden. In diesem Zusammenhang fallen besonders die neuen und verbesserten Animationen von 47 ins Auge. Wirkte der Killer vormals nicht selten wie ein Schlittschuhläufer auf dem Trockenen, so sind seine Bewegungen nun deutlich eleganter. Ebenfalls neu und enorm praktisch sind Nahkampfgriffe. Ganz wie Sam Fisher kann 47 in brenzligen Situationen Gegner mit einem beherzten Schlag außer Gefecht setzen, entwaffnen oder über Brüstungen schieben. Überhaupt ist 47 erstaunlich beweglich geworden. Kleinere Klettereinlagen erinnern fast schon an *Prince of Persia*, doch der Fokus des Spiels liegt nach wie vor auf der behutsamen Planung und Ausführung von Mordaufträgen. Und hier wird dann auch der unterschiedliche Designansatz gegenüber *Splinter Cell* deutlich. Während Sam Fisher durch lineare Levels schleicht und nur an bestimmten Stellen verschiedene Möglichkeiten hat, ans Ziel zu gelangen, sind die Umgebungen in *Hitman: Blood Money* wieder einmal hoch komplex und bieten unzählige Wege an, seinen Auftrag auszuführen. Wurden Anfänger in den Vorgängertiteln von dieser Vielschichtigkeit nicht selten überfordert, haben die Entwickler nun endlich ein Einsehen und spendieren ihrem neuesten Werk kleine Hilfestellungen.

MORD IST SEIN HOBBY

Ebenfalls gute Neuigkeiten gibt es von der Technik-Front zu berichten. Trotz edler Grafik läuft das Geschehen erfreulich flüssig. Charaktere wirken lebensechter und eine realistische Physik darf natürlich ebenso wenig fehlen wie edle Lichteffekte. Versprechen seitens der Entwickler, auch im Bereich der künstlichen Intelligenz neue Höchstleistungen erreicht zu haben, blieben natürlich nicht aus, doch hier wollen wir eine fertige Version abwarten und

INFO DIE WAFEN-UPGRADES

Baukasten für Profikiller

Neuerdings darf 47 seine sauer verdienten Kröten wieder unters Volk bringen – für Waffen-Upgrades!

Es ist ein Feature, das derzeit schwer in Mode kommt: aufrüstbare Waffen. Eine einfache Pistole oder ein stinknormales Sturmgewehr sind out, zukünftig werden Sie in immer mehr Spielen Ihre Waffen dem eigenen Geschmack anpassen

und mit einfachen Upgrades die Effektivität des Arbeitsgeräts erhöhen. Am Beispiel eines Scharfschützengewehrs zeigen wir Ihnen, was der Hitman so alles im Profikiller-Fachmarkt erwerben kann.



uns selbst von der geistigen Frische der Gegner überzeugen.

BITTE RECHT HEIMLICH

Vor allem spielerisch wollen die Entwickler die Serie kräftig aufmöbeln. Das namengebende Blood-Money-System wertet jede Ihrer Handlungen penibel aus und bestimmt die Menge an Geld, die Sie am Ende für den erledigten Auftrag einsacken. Nur wer jeden verräterischen Blutleck entfernt und die Zielperson so unauffällig wie möglich aus dem Weg räumt, kann finanziell unbesorgt in die Zukunft blicken. Damit der schöne Mammon auch einer Bestimmung zukommt, besteht zwischen den Missionen die Möglichkeit zur Aus- und Ausrüstung. Neuerdings können Sie nicht nur Waffen kaufen, sondern diese auch mit zahlreichen Verbesserungen oder Upgrades ausstatten (siehe Extra-Kasten oben). So bauen Sie sich im Verlauf des Spiels Ihre persönliche Lieblingsausrüstung zusammen. Damit nicht genug: Die schwer verdiente Kohle dürfen Sie auch für Informationen oder gar

Hilfestellungen für die nächsten Missionen anlegen. Bleibt zu hoffen, dass im fertigen Spiel die Balance gehalten wird und ein einziger vermasselter Auftrag den weiteren Verlauf nicht zur qualvollen Tortur werden lässt. Wir sind guter Dinge, dass *Hitman: Blood Money* nicht nur Fans der Reihe glücklich machen wird, sondern auch und vor allem viele neue Anhänger finden wird.

MARK BÜTEFÜR

VORSCHAU HITMAN: BM

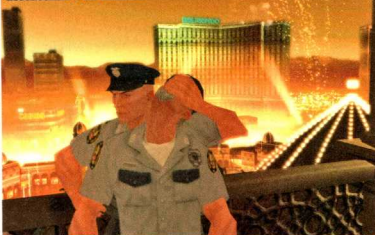
Hersteller: Eidos
Entwickler: Io Interactive
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Umfang: 12 Levels
Internet: www.eidos.de

Spieler: 1 Termin: Herbst

SEHR GUT

Die umfangreiche Frischzellenkur tut dem Hitman richtig gut – Sam Fisher muss sich warm anziehen!

VIVA LAS VEGAS Dieser Wachmann leistet gleich Elvis Gesellschaft – im Himmel.



DOKTORSPIELE Partymuffel 47 verteilt gleich unfreiwillige Vollnarkosen.



„Ziel war es, der Serie einen

Game Director Rasmus Højengaard und Grafikdesigner Peter Fleckenstein plauderten aus dem

Auftragskiller-Nähkästchen.

PLAYZONE: Könntet ihr Le-
sern, die noch keines eurer
Spiele gespielt haben, in ei-
ner Minute erklären, worum
es in der *Hitman*-Serie geht?

Peter Fleckenstein: 47 ist ein
Soldner, ein Attentäter, der
für Geld Menschen umlegt. Er
wird nicht von persönlichen
Beweggründen wie Hass oder
Rache getrieben, es ist schlicht
und ergeifend das, womit er
sein Geld verdient. In den
vorherigen *Hitman*-Spielen ha-
ben wir die Herkunft von 47
aufgedeckt, dass er ein heran-
gezüchteter Klon aus den
Genen von fünf verschiede-
nen „Vätern“ ist. Sein einziger
wirklicher Kontakt zur Außen-
welt ist Diana, eine Angestellte
der Agentur, von der der
Hitman seine Aufträge erhält.
In der neuesten Folge wird
47 selbst zur Zielscheibe einer
Agentur, die herausfinden
will, wieso er seinen Job
so gut macht.

PLAYZONE: *Hitman: Con-
tracts* war ein klasse Spiel,
allerdings hat der Titel die
Serie nicht wirklich weiter-
gebracht und erschien inno-
vationsarm. Wie wird *Blood
Money* am Ende aussehen?

Rasmus Højengaard: Was wir
an dieser Stelle noch einmal
gerne betonen möchten, ist
die Tatsache, dass die Arbei-
ten an *Blood Money* noch vor
der Entwicklung von *Con-
tracts* begannen und *Blood
Money* als eigentlicher Nach-
folger des zweiten Teils ge-
plant war. Deswegen spielen
sich *Silent Assassin* und *Blood
Money* auch sehr unterschied-
lich. Hier wären unter ande-
rem ein neues Animationssy-
stem, verbesserte Steuerung
und die angepasste Technik
für die einzelnen Plattformen

zu nennen. Neu ist auch ein
System, das Missionen abhän-
gig von der Spielweise an-
passt. Man kann also sagen,
dass wir neben der Entwick-
lung des vierten Teils zusätz-
lich in einer Rekordzeit von
acht Monaten *Contracts* fertig
gestellt haben. Alle Ände-
rungen, die sich viele schon
für *Contracts* gewünscht ha-
ben, sind in *Blood Money* vor-
handen.

Peter Fleckenstein: Es stimmt
schon, dass sich *Silent Assas-
sin* und *Contracts* extrem äh-
neln. Wir hatten die Gelegen-
heit, in nur acht Monaten ein
qualitativ hochwertiges Spiel
zu entwickeln, das die Ge-
schichte des Hitman weiter
vorantrieb und uns vom
Aufwand her erlaubte, weiter-
hin an *Blood Money* zu arbei-
ten.

„Einsamer Held räumt unter den bösen Buben auf.“

Rasmus Højengaard: Wir sind
übrigens die Ersten und Einzi-
gen, denen so etwas in acht
Monaten gelungen ist. Ziel
war es einfach, der ganzen
Serie einen etwas anderen Stil
zu verleihen.

PLAYZONE: Würdet ihr noch
einmal so an ein Projekt he-
rangehen? Acht Monate wie
verrückt arbeiten, wenn es
sich lohnt?

Peter Fleckenstein: Nein, auf
keinen Fall. Einmal in seinem
Leben kann man das vielleicht
durchhalten, aber das ist
einfach keine Art, Spiele zu
machen. Hier hat es sich das



Freuen sich auf die nächste Konsolengeneration: Game Director Rasmus Højengaard und Grafikdesigner Peter Fleckenstein.

eine Mal angeboten, aber in
Zukunft werden wir das nicht
mehr so handhaben.

Rasmus Højengaard: Um
Himmels willen, nein (lacht).
Acht Monate lang keine Frei-
zeit, keine ruhige Minute
und kein Privatleben mehr
zu haben geht sehr an die
Substanz und ist wirklich
nicht weiterzuempfehlen.

PLAYZONE: Wie einsteiger-
freundlich wird *Blood Money*
sein? Muss man nach jedem

on mit der Umgebung wird es
dem Spieler leichter fallen,
Fehler wieder auszubügeln
und weiter unbemerkt zu blei-
ben.

Peter Fleckenstein: Gerade
die neu eingeführten Security-
Zonen werden verhindern,
dass nach einmaligem Auslö-
sen des Alarms der Level kaum
mehr zu schaffen ist. Diese
Bereiche, in die das Areal
aufgeteilt wird, werden vom
Spieler selbst nicht wahrge-
nommen. Lösen Sie zum
Beispiel in der ersten Zone
Alarm aus und handeln Sie
schnell, spielt sich die dritte
Zone so, als hätte es nie
einen Alarm gegeben, einfach
deswegen, weil die Alarmmel-
dung nicht bis dorthin durch-
gedrungen ist.

PLAYZONE: Lasst ihr euch
bei der Entwicklung von
anderen Hits wie zum Bei-
spiel *Splinter Cell* inspirieren
oder beeinflussen?

Rasmus Højengaard: In
Bezug auf die Spielmechanik
ja, Charaktere und Setting
haben andere Einflüsse wie
Filme oder Bücher. Es wäre
doch schade, wenn man
diesen immensen Schatz von
Inspirationen und Ideen nicht
nutzen würde. Gerade beim
Design der Spielmechanik
kann man viele Details
und Ideen ausprobieren oder
weiterentwickeln. Auf der

anderen Stil zu verleihen."

anderen Seite sind Filme eine enorme Quelle für Charakterentwicklung, Settings und Atmosphäre. Gerade erst hat mich der Film *Man on Fire* begeistert, da er den gleichen Stil wie unsere Spiele hat: einsamer Held räumt unter den bösen Buben auf.

Peter Fleckenstein: Dem kann ich nur zustimmen, für das Leveldesign sind Filme eine unersetzliche Hilfe.

PLAYZONE: Der kooperative Mehrspieler-Modus von *Splinter Cell Chaos Theory* sorgte für enormen Spielspaß. Könnt ihr euch einen solchen auch für *Hitman* vorstellen?

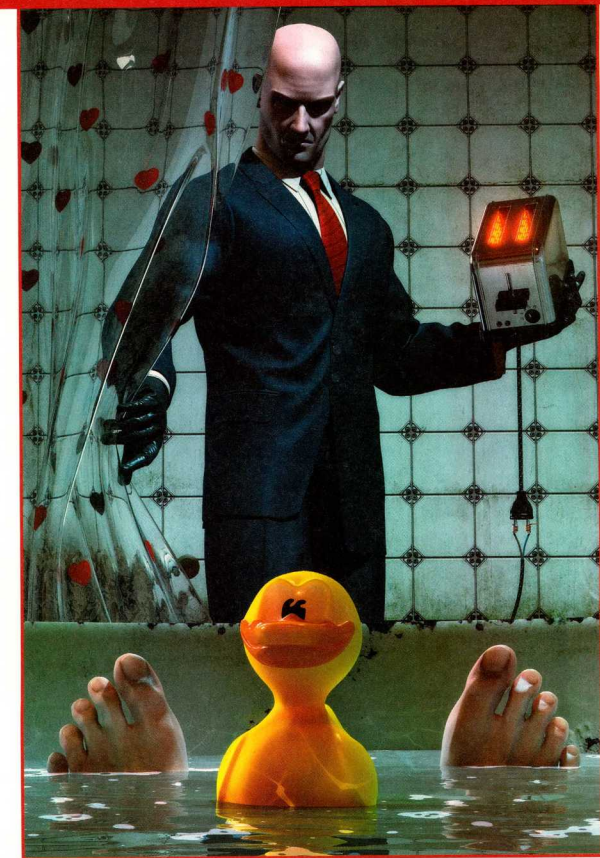
Peter Fleckenstein: Dazu ist zu sagen, dass *Splinter Cell* eher einen militärischen Stil hat und sich ein solcher Modus alleine deswegen schon viel besser eignet. *Hitman* spielt in einem komplett anderen Setting und vermittelt eine ganz andere Atmosphäre.

Rasmus Højengaard: Geplant haben wir definitiv noch nichts, aber sicher wäre ein solcher Koop-Modus denkbar.

PLAYZONE: Plant ihr schon Entwicklungen für die kommenden Next-Generation-Konsolen?

Rasmus Højengaard: Natürlich wäre es dumm, die neue Konsolengeneration mit ihrer immensen Leistung einfach zu ignorieren. Wir haben im Keller zehn Xbox 360 stehen, wir haben sie aber noch nicht ausgepackt (lacht). Nein, im Ernst: Wir wollen nicht einfach eines unserer Spiele nehmen und in ein neues Grafikgewand stecken. Wenn wir ein Projekt beginnen, dann muss es wohl durchdacht sein. Wir möchten nichts überstürzen und ein womöglich minderwertiges Produkt in hübscher Verpackung liefern.

Peter Fleckenstein: Gerade die bei *Hitman* so beliebten Schauplätze wie das Casino,



in dem sehr viele Charaktere miteinander interagieren, würden von der Rechenpower zukünftiger Konsolengenerationen profitieren. Das ist ein Thema, mit dem wir uns definitiv noch näher beschäftigen werden.

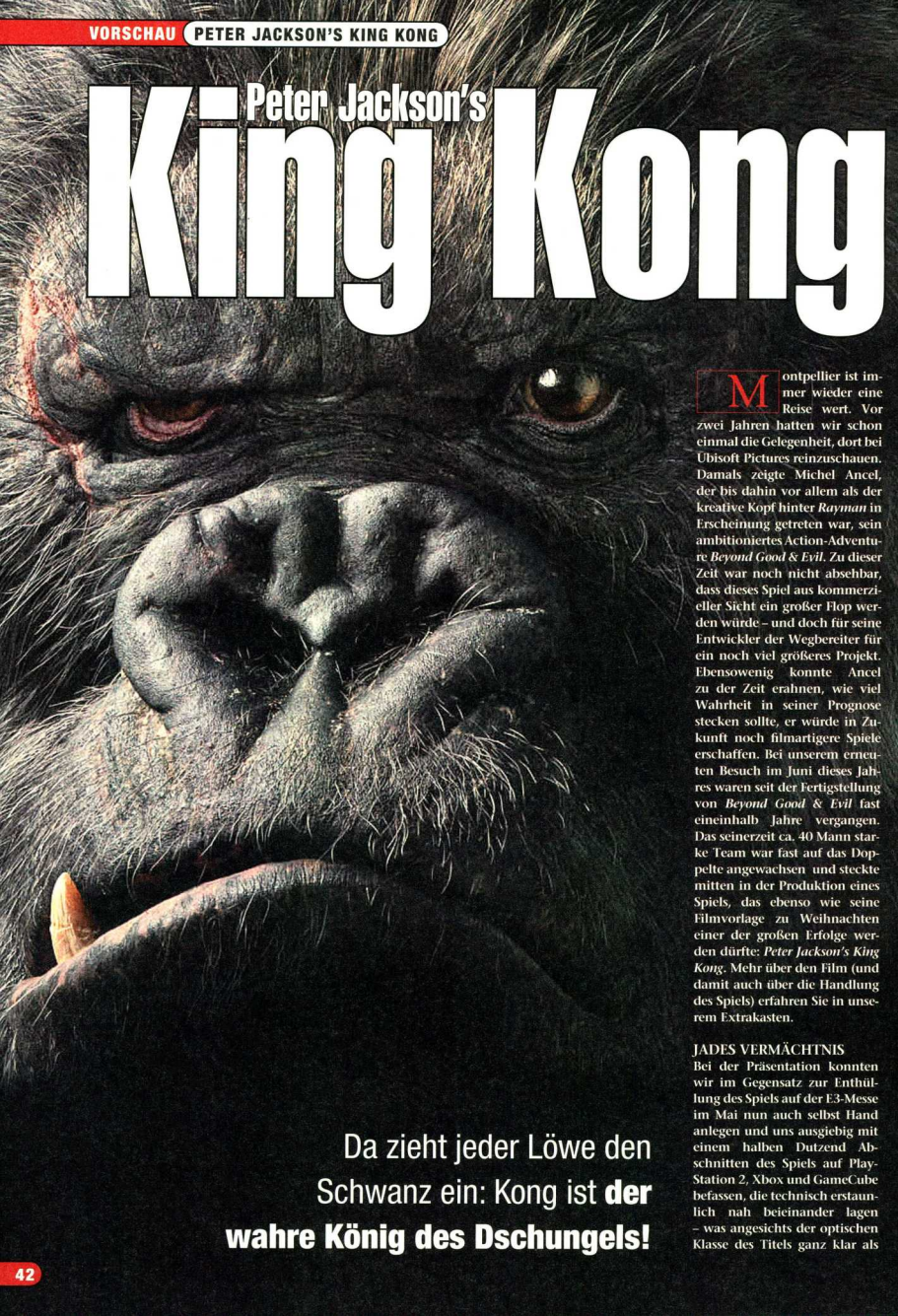
PLAYZONE: Eine letzte Frage noch: Wann bekommen wir *Freedom Fighters 2* zu sehen?

Peter Fleckenstein: Ich denke nicht, dass *Freedom Fighters* ein Spiel ist, das wir so noch einmal machen werden (grinst).

Rasmus Højengaard: *Freedom Fighters* ist tatsächlich das perfekte Beispiel für perfektes Gameplay, das in die falsche Verpackung gesteckt wurde. Die Ideen sind alle noch in

unserem Kopf und könnten für spätere Projekte einmal realisiert werden, aber im Moment ist seitens des Publishers wegen des geringen finanziellen Erfolgs keine Fortsetzung geplant.

PLAYZONE: Schade, wir hätten uns über eine Fortsetzung gefreut. Vielen Dank für das Interview!

A large, detailed close-up of King Kong's face, showing his dark fur, intense eyes, and a bloody wound on his forehead. The title "Peter Jackson's King Kong" is overlaid in large white letters.

Peter Jackson's King Kong

Montpellier ist immer wieder eine Reise wert. Vor zwei Jahren hatten wir schon einmal die Gelegenheit, dort bei Ubisoft Pictures reinzuschauen. Damals zeigte Michel Ancel, der bis dahin vor allem als der kreative Kopf hinter *Rayman* in Erscheinung getreten war, sein ambitioniertes Action-Adventure *Beyond Good & Evil*. Zu dieser Zeit war noch nicht absehbar, dass dieses Spiel aus kommerzieller Sicht ein großer Flop werden würde – und doch für seine Entwickler der Wegbereiter für ein noch viel größeres Projekt. Ebensowenig konnte Ancel zu der Zeit erahnen, wie viel Wahrheit in seiner Prognose stecken sollte, er würde in Zukunft noch filmartigere Spiele erschaffen. Bei unserem erneuten Besuch im Juni dieses Jahres waren seit der Fertigstellung von *Beyond Good & Evil* fast eineinhalb Jahre vergangen. Das seinerzeit ca. 40 Mann starke Team war fast auf das Doppelte angewachsen und steckte mitten in der Produktion eines Spiels, das ebenso wie seine Filmvorlage zu Weihnachten einer der großen Erfolge werden dürfte: *Peter Jackson's King Kong*. Mehr über den Film (und damit auch über die Handlung des Spiels) erfahren Sie in unserem Extrakasten.

JADES VERMÄCHTNIS

Bei der Präsentation konnten wir im Gegensatz zur Enthüllung des Spiels auf der E3-Messe im Mai nun auch selbst Hand anlegen und uns ausgiebig mit einem halben Dutzend Abschnitten des Spiels auf PlayStation 2, Xbox und GameCube befassen, die technisch erstaunlich nah beieinander lagen – was angesichts der optischen Klasse des Titels ganz klar als

Da zieht jeder Löwe den
Schwanz ein: Kong ist **der**
wahre König des Dschungels!



„BIST DU ÖFTER HIER?“ Anfangs kann Ann mit Kongs grobschlächtiger Art nicht viel anfangen.

Lob und nicht als Kritik gemeint ist, es ist erstaunlich, wie flexibel und leistungsfähig die *Jade-Engine* ist, die nach *Beyond Good & Evil* in überarbeiteter Form auch bei *King Kong* zum Einsatz kommt. Nicht nur sind aufgrund der Realfilm-Vorlage die grafischen Ansprüche ganz anders als bei der Comicwelt von *BG&E*, auch ist der Titel spielerisch ein ganz anderer Fall. Anstatt eines Action-Adventures aus der Verfolgeransicht versucht sich Anels Team diesmal an einem Ego-Shooter der ungewöhnlichen Art, bei dem Sie in die Rolle des Drehbuchautors Jack Driscoll schlüpfen, gewürzt mit Prügel- und Klettereinlagen, bei denen man Kong selbst aus der Außenansicht steuert. Der Wechsel zwischen diesen Spiel-Elementen kann dabei sehr schnell gehen: Am Ende der spielbaren Demoausschnitte standen wir einem Tyrannosaurus Rex gegenüber, als plötzlich Kong auftauchte – eine kurze Einführungssequenz später übernehmen wir bereits die Kontrolle über den Riesenaffen und prügeln die Urzeitechse windelweich, während die menschlichen Spielfiguren sich automatisch in Sicherheit brachten.

DAS ABENTEUER AUS MENSCHENSICHT

Der Begriff Ego-Shooter wird dem Teil des Films, in dem man Jack Driscoll steuert, nicht ganz gerecht. Zwar ballert man immer wieder mit allerlei Waffen durch die Gegend, doch kommen beim Kampf mit Dinosauriern aller Größen, riesigen Hundertfüßern, aggressiven Fledermäusen und allerlei anderen gefährlichen Wesen ebenso oft Speere zum Einsatz – oder

Knochen, die Sie direkt aus einem herumliegenden Sauriergerippe gerissen haben. Man ist ständig damit beschäftigt, sich um neue Ausrüstung zu kümmern, da Speere im Einsatz schnell durchbrechen und dadurch nutzlos werden. Und Munition für die Schusswaffen ist auf der abgelegenen Insel Skull Island sowieso knapp. Für Nachschub sorgt aber zumindest ab und zu ein Versorgungsflugzeug, das an Fallschirmen Kisten mit Ausrüstung abwirft. Nicht immer erreichen diese den Boden, sodass genau es Umsehen im Dschungel oft entscheidende Vorteile mit sich bringt. In einem der spielbaren Abschnitte hatte sich eine Kiste mit Munition in einem Baum verfangen – wer aufmerksam genug war, sie zu bemerken, konnte mithilfe eines Speers an ihren Inhalt gelangen.

FRESSEN UND GEFRESSEN WERDEN

Ein Großteil des Spielablaufs leitet sich aus dem Nahrungsketten-Prinzip ab. Als Mensch können Sie vielleicht die praktisch wehrlosen Riesenlibellen problemlos aufspüren, sollten aber bei einer Begegnung mit einem Tyrannosaurus Rex die Beine in die Hand nehmen. Sobald Sie die Kontrolle über Kong haben, können Sie es dagegen selbst mit dem größten Saurier aufnehmen. Wer die Nahrungskette auf Skull Island begriffen hat, kann dieses Wissen zu seinem Vorteil nutzen. So sind die riesigen Fledermäuse zwar harte Gegner, doch fallen sie lieber über leichte Beute her als über wehrhafte Menschen. Wenn Sie nun eine Riesenlibelle auf einen Speer spießen, können Sie diesen leckeren Speiß nutzen, um damit gleich mehrere Fledermäuse abzulenken, die sich

INFO DER FILM

Peter Jacksons neues Werk

Der neue King-Kong-Film ist ein Remake des Originals von 1933.

Stark angelehnt an den Originalfilm aus den 30er-Jahren, in denen auch Jacksons Neuauflage spielt, schlägt es eine Gruppe von mutigen Filmemachern auf die abgelegene Insel Skull Island, auf der längst ausgestorben geglaubte Tierarten wie Dinosaurier leben – und natürlich auch Kong, der berühmte Riesenaffe, der sich über kurz oder lang mit der Schauspielerin Ann anfreundet, die ihm von den menschlichen Inselbewohnern zuerst als Opfer dargebracht wird. Das Vertrauen zu den Menschen rächt sich aber, denn einige von diesen wollen Kong lieber als Zirkusattraktion in New York denn als König des Dschungels sehen. Die Hauptrollen spielen Jack Black und Naomi Watts sowie Adrien Brody, dessen Rolle Sie im Spiel übernehmen. Den eindrucksvollen ersten Trailer zum Film finden Sie auf www.kingkongmovie.com/



ADRIEN BRODY ist Drehbuchautor Jack Driscoll.



JACK BLACK spielt den Filmemacher Carl Denham.



NAOMI WATTS in ihrer Rolle als Schauspielerin Ann Darrow.



DUELL DER GIGANTEN. Fehlt nur noch Godzilla!



ZU SPÄT? Retten Sie Ihre Kollegen, indem Sie den Saurier ablenken!



UND JETZT „AAAAH“ SAGEN! Kong hätte auch Kieferchirurg werden können.

sofort auf die vorbeirauschende Delikatesse stürzen. Andererseits können die Fledermäuse selbst zur Ablenkung, sprich zum Mittagessen werden, wenn Sie zum Beispiel von einem Tyrannosaurus Rex gejagt werden – schießen Sie auf der Flucht eine Fledermaus vom Himmel, wird sich der Saurier erst über diese leichte Beute hermachen, sodass Sie wertvolle Zeit gewinnen. Und das ist auch gut so, denn als Mensch können Sie diese Monster selbst mit dem stärksten Gewehr bestenfalls etwas bremsen.

KNALLHARTES AFFENTHEATER

Wenn Sie zwischendurch die Steuerung von Kong übernehmen, wechselt das Spiel in eine filmartige Perspektive, bei der Sie den Affen von außen sehen (aus der Ego-Perspektive wären diese Abschnitte auch nicht spielbar), jedoch keinen Einfluss auf die Kamera haben. Mithilfe weniger Tasten halten Sie selbst mehrere aggressive Dinosaurier leicht unter Kontrol-

le. Mit einem Knopf können Sie je nach Situation ausweichen, klettern und springen, mit einem anderen einen Gegner packen und mit einem dritten die Affenfaust schwingen. Ein vierter Knopf lässt Kong auf seine Brust trommeln und Energie sammeln – der folgende Schlag, sofern er vorher nicht unterbrochen wird, ist dann besonders stark. Diese Monster-Prügeleien machen zwar wegen der etwas ungenauen Kollisionsabfrage noch einen eher unfertigen Eindruck, sorgen aufgrund der eindrucksvollen Animationen aber jetzt schon für einigen Spaß. Wenn Kong einen Saurier am Hals packt und dann in Wrestlingmanier mit dem Kopf voran gegen eine Felswand schleudert, bleibt kein Auge trocken. Wie in der freien Natur geht's bei Kämpfen Tier gegen Tier nicht gerade zimperlich zur Sache: Da wird einem kleinen Saurier schon mal einfach so der Kopf abgebissen oder einem Tyrannosaurus Rex mit bloßen Händen der Kiefer gebrochen. Bei

diesem Finishing Move müssen Sie, wie auch beim Heben von besonders schweren Hindernissen, in kurzer Zeit möglichst oft eine bestimmte Taste drücken, sodass sich Kongs Anstrengung in diesen Momenten direkt auf den Spieler überträgt – ein geradezu banales, aber erstaunlich effektives Mittel, das den Spieler direkter an der Action teilhaben lässt.

DIE ROLLE VON ANN

Das Verhältnis von Schauspielerin Ann Darrow und Kong ist für den Verlauf des Spiels sehr wichtig. Während sich Ann zuerst nur widerwillig durch den Dschungel schleppen lässt, ist sie später heilfroh, wenn der Riesenaffe wieder auftaucht, um sie zu beschützen. Während Sie Kong steuern, können Sie Ann per Knopfdruck absetzen (ansonsten haben Sie nur eine Hand frei für die Kämpfe). Anfangs wird Ann die Gelegenheit nutzen, um sich in Sicherheit zu bringen, später arbeitet sie mit Kong zusammen und legt zum Beispiel Hebel um, an die

der Affe nicht herankommt. Sie können nur bestimmen, wo Sie Ann absetzen wollen, den Rest übernimmt die Konsole. Bisher wurde dieser Teil des Spiels aber nur angedeutet. Man darf gespannt sein, was sich Michel Ancels Team da noch einfallen lässt – als Vorbild für das Duo aus Kämpfer und zu beschützender Dame dienen übrigens die zwei Hauptfiguren aus Ico.

UNHEIMLICH DETAILVERLIEBT

Obwohl wir nur einen Bruchteil des Spiels gesehen haben, könnten wir jetzt schon ausgiebig über die unzähligen Kleinigkeiten schreiben, die *King Kong* zu einem der potenziell besten Film-Spiele aller Zeiten machen. Es sind Details wie die Tatsache, dass Jack Driscoll seine Waffe in die Luft hält, solange er durch Wasser läuft. Oder der Tausendfüßler, der von einem Speer an eine Wand genagelt wurde und dann physikalisch korrekt zu Boden fällt, sobald man den Speer aus ihm herauszieht. Bemerkenswert



BRANDGEFÄHRLICH Das Feuer kann sich je nach Vegetation rasend schnell ausbreiten.



NOTBEWAFFNUNG Kleiner Dinosaurier können Sie zur Not mit Speeren erlegen.

ist die Interaktivität der Umgebung: erstaunlich viele Gegenstände lassen sich als Waffe oder für Ablenkungsmanöver verwenden. Sie können beispielsweise einen Speer nicht nur ins Feuer halten und somit zu einer noch tödlicheren Waffe machen: ein brennender Speer kann auch genutzt werden, um ganze Landstriche an trockenem Gras in Brand zu setzen und so die Situation in einem Kampf entscheidend zu verändern. Manchmal können Sie Überreste von Gebäuden als Deckung nutzen, ein anderes Mal wiederum wird ein Dinosaurier diese einfach aus dem Weg rammen – die Vorgehensweise ist Ihnen nicht genau vorgegeben, sodass verschiedene Ansätze zum Erfolg oder zumindest zu interessanten Ergebnissen führen werden.

DER FILM ZUM MITSPIELEN

Das Erstaunliche an *King Kong* ist die Tatsache, dass das alles trotz aller spielerischer Freiheiten fast filmreif inszeniert ist. Da wuseln Ihre Mitstreiter um Sie herum, setzen uralte Mechanismen in Gang, feuern verzweifelt mit Pistolen auf Dinosaurier oder bringen Verletzte an einen sicheren Ort. Die hervorragende Sprachausgabe (die Schauspieler des Films leihen ihren Charakteren im Spiel ihre Stimme) sorgt zusammen mit der grandiosen Grafik und den gezielt eingesetzten Grafikeffekten (wenn Sie ein Tyrannosaurus Rex direkt anbrüllt, verschwimmt das Bild etwas) für einen überragenden Gesamteindruck. Besonders reizvoll wird all dies dadurch, dass sich das Spiel keinesfalls

sklavisch an die Filmvorlage hält, sondern vielmehr die Ereignisse des Kinofilms ergänzt. So kann Ubisofts Team einige Ideen von Peter Jackson ins Spiel integrieren, die es aus Zeitgründen nicht in den Film schaffen werden.

KONG FÜR UNTERWEGS

Zum Abschluss sei noch gesagt, dass auch eine PSP-Version in Arbeit ist, die eine direkte Konvertierung der PS2-Fassung mit zusätzlichen Multiplayer-Funktionen werden soll. Allerdings entsteht diese nicht in Montpellier und wurde uns bislang noch nicht gezeigt. Erscheinen sollen alle Versionen zeitgleich einen Monat vor dem Film, der Mitte Dezember in die Kinos kommt. Weitere Infos zum Spiel finden Sie in unseren Entwickler-Interviews auf der aktuellen DVD.

MICHAEL BRUCHNICKI

VORSCHAU KING KONG

Hersteller: **Ubisoft**
Entwickler: **Ubisoft Pictures**
Genre: **Action**
Sprache: **Nicht bekannt**
Umfang: **Nicht bekannt**

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: **1** Termin: **16. November**

SEHR GUT

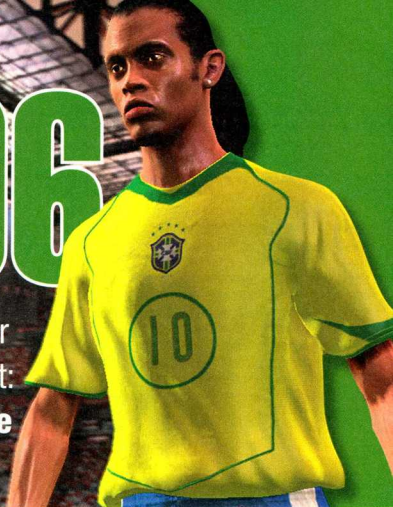
Zwei Spiele in einem: **grandios präsentiertes Abenteuer** zum kommenden Kinoknüller.

„MEIN SCHAAATZI!“ Kong beschützt Ann vor einer Saurierattacke.

„BITTE LÄCHELN!“ Carl Denham filmt Kong bei jeder sich bietenden Gelegenheit.

FIFA 06

Intelligenteres Stellungsspiel, mehr Taktiken und Manager-Komplexität: FIFA Football hat sich **für die neue Saison mächtig verstärkt.**



Kaffee oder Tee? Kahn oder Lehmann? FIFA oder Pro Evolution Soccer? Das Leben ist nun mal voller spannender Geschmacksfragen. Mit FIFA 2005 und dessen direkter Ballannahme-Steuerung konnte der Lizenzprotz von EA Sports den Spielniveau-Abstand zu Konamis Feinschmecker-Fußballtitel verkürzen. Mit der neuen 06er-Version setzt man sogar zum Überholen auf der Außenbahn an. Denn diesmal stehen keine neckischen Gimmick-Features im Mittelpunkt,

sondern die Seele des Spiels: das Verhalten der Kicker auf dem Platz. Ja, die Grafik sieht immer noch irre aus. Die Teams, Spielernamen und Stadien stimmen. Aber FIFA will endlich auch ernst genommen werden, was die Primärtugenden Spielfluss, Dynamik und Taktik angeht.

AUSGEWECHSELTE KI

„Für die meisten Teammitglieder ist es das erste FIFA, an dem sie arbeiten – und das ist das Spiel ihres Lebens“, berichtet Hugues Ricour vom 75-köpfi-

gen Kader, der FIFA 06 entwickelt. Ein Großteil des Personals ist neu, auch der gebürtige Franzose ist in seiner ersten Saison, nachdem er zuvor an der Need for Speed-Reihe arbeitete. Zur Renovierung der jahrelang bekrittelten künstlichen Intelligenz wurde Verstärkung aus Tokio eingeflogen. Für den japanischen Markt entwickelte Electronic Arts unlängst einen Fußballtitel, der in der dortigen Fachpresse höher als Pro Evolution Soccer bewertet wurde. „Diese Programmierer von EA Japan arbeiten jetzt an FIFA“,

betont Ricour. Und was er damit sagen will, ist eindeutig: Konami, wir meinen es dieses Jahr ernst!

TAKTIK ABMISCHEN

Die neuen KI-Routinen sollen das Stellungsspiel verbessern und unberechenbarer gestalten. Auch die Spielerintelligenz ist gefordert, denn Sie können während der Partie acht verschiedene Taktiken kombinieren und munter ändern. Ohne dass man in ein Menü abtauchen muss, mischt man durch Antippen des Gamepads



VOM HIMMEL HOCH Sein erster Gedanke: „Die krieg ich, die Flanke!“



ARM DRAN Nur ein Ball für 22 Mann – das führt schon mal zu Rangeleien.



PERFECT IN POSITION Das Stellungsspiel der Kicker profitiert von der neuen, viel besseren künstlichen Intelligenz.

Abseitsfälle mit Manndeckung oder würzt seine Kontertaktik mit Flügelpräferenz.

„Wir hatten immer schon Ermüdung drin, aber ansonsten war die Dynamik einer FIFA-Partie ziemlich flach. Was beeinflusst sonst noch den Verlauf eines Spiels?“, sinniert Ricour und verweist auf Realwelt-Kickerdramen wie das letzte Champions-League-Finale. Psychologisch wichtige Ereignisse wie ein Anschlusstor kurz vor Schluss oder die Verletzung des Teamkapitäns sollen sich auswirken, indem bestimmte

Talentwerte vorübergehend erhöht (oder gesenkt) werden. Je eingespielter eine Mannschaft, desto höher ist ihr „Chemie-Wert“ und damit ihre moralische Stabilität.

STEUERUNG MIT PES-GEFÜHL

Bei der Steuerung erleben wir einige Überraschungen. Um den Umstieg aus dem Konkurrenz-Fanblock zu erleichtern, ist neben der klassischen FIFA-Belegung auch ein *Pro Evolution*-kompatibles Kontrollschema geplant. Außerdem stehen zwei



FÄLSCHUNGSFREUNDLICH Alle vorhandenen Spielerdaten lassen sich nach Belieben ändern und speichern.

unterschiedlich anspruchsvolle Dribbling-Varianten zur Wahl und per Schultertaste löst man einen neuen Spielberuhigungs-Move aus. Das damit verbundene plötzliche Ballabschirmen lässt anrollende Gegner öfters mal ins Leere laufen. Ein Doppelpass-Manöver hat sich wieder in die FIFA-Steuerung gespielt, die „Off the Ball“-Fernsteuerungsversuche landeten dagegen im Orkus – denn durch die Taktikflexibilität sollen sie überflüssig sein. Das gilt auch bei Ecken und Freistößen, wo keine festgelegten Spielzüge

mehr gewählt werden, sondern sich die Gameplay-Dynamik unberechenbar entfalten möge. Stellungsspiel und gutes Timing entscheiden, aber nicht ein geskriptetes Standardmanöver. Auch das Mini-Game zur Festlegung der Freistoß-Präzision entfällt, wodurch dankenswerterweise nicht mehr gar so viele Bälle meilenweit am Tor vorbeigehen.

DYNAMISCHER KAMERAMANN

Schön anzusehen ist FIFA auch in der neuen Saison, toll aus-

INFO MANAGER-MODUS

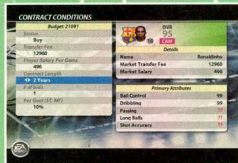
Die Vereinsverwaltung

Manager- und Fußballspiele waren bei EA Sports früher ähnlich gründlich getrennt wie Kirche und Staat. Jetzt gibt man die vornehme Zurückhaltung auf: Weitere Konsolenversionen der Fußballmanager-Serie werden aufgeben, deren Entwickler möbeln nun den Karriere-Modus von FIFA 06 gründlich auf.

Ähnlich wie letztes Jahr haben Sie 15 Saisons lang Zeit, um sich vom allenfalls zweitligatauglichen Grünshabel zum begehrten Meistermacher vorzuarbeiten, den die Bayern, Chelseas und Reals der Fußballwelt gerne beschäftigen würden. Endlich gibt es einen „richtigen“ Transfermarkt mit Vertragspoker und Suchfunktionen, um die Auswahl neuen Personals zu erleichtern. Sie haben jetzt auch Einfluss auf die Sponsorenwahl und die Vereinsgeländegestaltung. Ihre Popularität bei Präsidium, Spielern und Fans wird mit separaten Werten angegeben. Bei Zufallsereignissen müssen Sie zwischen verschiedenen Reaktionen wählen. Zum Beispiel verbessert die Umsetzung des vom Präsidium angeregten Extratrainings Ihre Jobsicherheit, gleichzeitig wird dadurch die Moral der Mannschaft gedrückt. Wie tief Sie in den Managerbereich eintauchen wollen, bleibt Ihnen überlassen. „Du kannst 20 Sekunden oder 20 Minuten zwischen den Spielen damit verbringen“, betont Produzent Hugues Ricour. Sie müssen nicht selber kicken, sondern können jede Partie blitzschnell simulieren lassen. Oder wie im Vorgänger eine Match-Reportage betrachten, bei der Sie jederzeit per Knopfdruck ins laufende Geschehen einsteigen können.



KARRIEREPLANUNG Das neue Manager-Hauptmenü, links unten die Beliebtheitswerte.



VERTRAGSVERHANDLUNG Für Ronaldinho muss man tief in die Tasche greifen.



NOCH MEHR FLUTLICHT Mit deutlich hübscher ausgeleuchteten Stadien in die Grafik-Champions-League.



GANZ ENGE MANNDECKUNG Neue Taktiken geben Ihnen viel mehr Kontrolle über das Verhalten der KI-gesteuerten Mitspieler.

geleuchtete Stadien oder wiedererkennbare Spielergesichter mit animierten Gesichtszügen sind eine Serienspezialität. Mit der dynamischen Kamera ist eine zusätzliche Perspektive für die Spielbetrachtung wählbar. Diese soll intelligent auf den Matchverlauf reagieren, dezent zoomen und bei einem Flügelauflauf den Winkel leicht ändern, um die beste Übersicht für eine Flanke zu gewähren. Oder bei Weitschüssen kurzzeitig dem Ball folgen, um das ansehnliche Geschoss dramatisch in den Mittelpunkt zu rücken. Übersichtsfanatiker können wie

gehabt die Zoomstufe leicht verändern und zusätzlich eine Radaranzeige einblenden.

WOHNZIMMER-DERBY

Bei den Spielmodi kehrt die 15 Seasons während Karriere zurück, die allerdings gegenüber der Vorjahresversion erheblich aufgewertet wird. Vom Transfermarkt bis zur Werbegeldverwaltung erwartet Sie hier der Tiefgang eines richtigen Manager-Programms, bei dem man natürlich immer noch selber ins Spielgeschehen eingreifen kann. Für ungezwungene Multiplayer-Zusammenkünfte

ist dagegen die „FIFA Lounge“ gedacht, eine Art „Helden des Wohnzimmers“-Verwaltung. Für bis zu acht menschliche Spieler werden die Resultate in gegeneinander ausgetragenen Partien ermittelt. Basierend auf Ergebnissen und der Stärke der verwendeten Mannschaften gibt es Bestenlisten und massig Statistiken (à la „Wie oft hat Heinrich gegen Maik gewonnen?“). Sie können sich in diesem Modus auch „Belohnungen“ verdienen und gezielt einsetzen, zum Beispiel um in der nächsten Partie den besten Spieler des Gegners zu sperren

– das strapaziert die beste Männerfreundschaft ...

ALTHERREN-FREISCHALTUNG

Auch im Detail wird emsig gefeilt und verbessert. So können bei FIFA 06 Replays gespeichert werden, Teams aus der Manager-Karriere lassen sich in andere Spielmodi exportieren und die Rückennummern der Kicker editieren. Klassische Stadionhelden wie Beckenbauer, Zico, Krankl, Boniek oder Völler sind freischaltbar, um sie dann ins eigene Team zu transferieren. Wer sich lieber selber ver-



GEFÄHRLICHER QUERSCHLÄGER Abgeklatschte Bälle sorgen wie gewohnt für gute Nachschussgelegenheiten.



MACH MAL LANGSAM, KUMPEL! Angesichts der Verteidigerübermacht ist jetzt erst einmal Ballabschirmung angesagt.



MODERNE SCHÖNHHEITSCHIRURGIE Der umfangreiche Spieler-Editor – noch nie war er so detailliert wie heute.

wirklichen will, dürfte Freude an dem erweiterten Spieler-Editor haben.

Der angriffslustige Produzent Hugues Ricour setzt aber vor allem darauf, dass das Spielgefühl diesmal auch FIFA-Skeptiker überzeugen könnte: „Es hat uns einige Jahre gekostet, wir versuchen neue Dinge, wir gehen Risiken ein – und ich denke, dass es sich jetzt auszahlt. Die Menge an Features in FIFA 06 liefert zusammen mit dem Tiefgang des Gameplays das, was die Fans schon immer erwartet haben.“

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU FIFA 06

Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Umfang:	21 Ligen
Internet:	www.fifafootball.ea.com

Spieler:	Termin:
1-8	4. Quartal

FINANSCHÜTZUNG

SEHR GUT

Die Atmosphäre ist gewohnt genial, dank KI- und Taktik-Offensive soll auch die Spielkultur mithalten.

„Wir haben den Großteil des Programmcodes geändert.“

„Wir sind alle Fans, die Fußball leben und atmen“, beschreibt der neue FIFA-Produzent **Hugues Ricour** sein internationales Entwicklungsteam. Vor Ort bei EA Canada haben wir nachgefragt, wie dramatisch die Verbesserungen von FIFA 06 wirklich sind.



PLAYZONE: Was ist die wichtigste Änderung gegenüber FIFA 2005?

Hugues Ricour: Unter dem Motto „Attacking Gameplay“ wollen wir dafür sorgen, dass der Spielbau auf einem realistischen Fußballerlebnis gerecht wird. Das bedeutet: besseres Stellungsspiel und Bewegungsmanöver auf dem Platz, viele Freiheiten, eine Menge natürlicher Aktionen und Taktiken. Wir haben außerdem am Manager-Bereich gearbeitet; viele interessante neue Features sollen dafür sorgen, dass er genauso viel Spaß macht wie das eigentliche Fußballspiel.

PLAYZONE: Hast du Angst, dass die Betonung des Simulationsaspekts Anhänger des simplen Kicks irritieren könnte?

Hugues Ricour: Ich denke, dass die echten FIFA-Fans schon immer authentischen Fußball wollten. Und den haben sie durch die Lizenzen, die realistischen Trikots und Spieler auch bekommen. In echten Stadien mit den passenden Publikumsgesängen anzutreten – solche Dinge waren schon immer eine Stärke von FIFA. Und wir bauen die Qualität von Grafik und Sound weiter aus. Darauf basierend entwickeln wir jetzt eine starke Gameplay-Engine.

PLAYZONE: Warum habt ihr die „Off the Ball“-Steuerung, eine der Errungenschaften von FIFA 2004, gestrichen?

Hugues Ricour: Wegen der Evolution des Gameplays. Die Positionierung der Spieler ist eine der wesentlichen Verbesserungen in diesem Jahr – und auch eine der größten Herausforderungen, weil wir den Großteil des Programmcodes geändert haben. Das Verhalten der Spieler ist kontextabhängiger und natürlicher. Wir brauchen deshalb kein Hilfsfeature mehr, um die Bewegungen der anderen Spieler zu managen. Wir haben die Ballannahme von FIFA 2005 beibehalten und weiter verbessert, damit man Bewegungen und Richtung der Dribblings optimal kontrollieren kann. Aber die „Off the Ball“-Kontrollen sind obsolet geworden. Entscheidend sind jetzt die Taktiken, die man vor und während eines Spiels ändert, sowie die künstliche Intelligenz der Spieler.

PLAYZONE: Welche Vorteile hat ein eingespieltes Team?

Hugues Ricour: Je höher der Wert für die Team-Chemie, desto besser arbeiten diese Spieler zusammen. Im Laufe der 90 Minuten reagieren sie auch unterschiedlich auf bestimmte Ereignisse. Zum Beispiel verhalten sich einige Teams anders, wenn sie eine Viertelstunde vor Schluss mit einem Tor hinten liegen. Vor allem, wenn es ein Derby ist, zum Beispiel Tottenham gegen Arsenal London. Da ist die Rivalität so groß, dass die Spieler bis zur letzten Minute voll fighten, um noch auszugleichen.

PLAYZONE: Was wäre dir lieber: das anspruchsvollste oder das meistverkaufte Fußballspiel des Jahres zu machen?

Hugues Ricour: Die meisten Fußballfans wissen genau, was richtiges Stellungsspiel oder Ballannahmen sind; von einer Simulation erwarten sie diese Detailtiefe und Tiefe. Deshalb glaube ich fest daran, dass die beste Fußballsimulation auch die erfolgreichste sein wird.

INFO KLASSIKER ALS BONUSSpiel

Als die Bälle Pixel waren

Die PS2-Version von FIFA 06 hat den ultimativen Kick für Retro-Liebhaber auf Lager: eine emulierte Version des Serienstammmaters, der vor zwölf Jahren ein neues Fußballzeitalter einläutete.

Berti Vogts war Bundestrainer, Wattenscheid 09 bereicherte die Bundesliga, Schiedrichter waren noch unbestechlich und Lukas Podolski drückte die Grundschulbank, als das allererste FIFA International Soccer 1993 für das Sega Mega Drive erschien. Spätere Jahre reiben sich verwundert die Augen, denn Grafik und Steuerung haben sich seit den kruden Anfängen enorm verändert. Aber damals war der krümelige Simplexkick eine Offenbarung für nach Fußballspielen lechzenden Zeitgenossen der 16-Bit-Ära. Man berauschte sich an spektakulären Sprite-Animationen und digitalisiertem Jubelgeschrei (O-Ton Packungsruckselte).

ISOMETRIE WIE NIE Der spröde Charme der frühen FIFA-Jahre.



DIE GRÖSSTE SCHLACHT ALLER ZEITEN

EXKLUSIV FÜR DEINE KONSOLE



SEGA[®]

www.sega.de

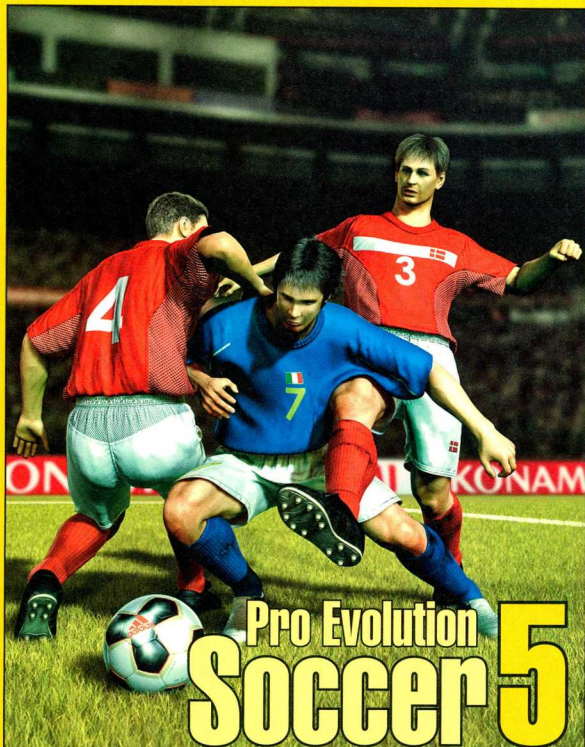


www.totalwarriorgame.com

Spartan: Total Warrior © The Game Assembly Limited. 2005. Developed by The Game Assembly Limited. Spartan: Total Warrior is either the registered trademark or trademark of The Game Assembly Limited. Spartan: Total Warrior is either the registered trademark or trademark of The Game Assembly Limited. All Rights Reserved.

Sega and the Sega logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All Rights Reserved.
Sawyer: Total Warner © The Creative Assembly Limited, 2005. Developed for The Creative Assembly Limited.
Sawyer: Total Warner © The Creative Assembly Limited, 2005. Developed for The Creative Assembly Limited.





Pro Evolution Soccer 5

Erstmals angespielt: Der fünfte Teil der Fußballsimulation wirkt **noch realistischer.**



BRENZLIG Casillas hat Mühe, den Schuss von Henry aufzuhalten.

Überrascht waren wir, als wir wenige Tage vor Redaktionsschluss von Konami eingeladen wurden, um die erste spielbare Version anzutesten. Zu diesem Zeitpunkt hatten wir noch nicht damit gerechnet, dass es bereits eine spielbare Version von *PES5* gibt. Natürlich sind wir der Einladung gefolgt – und wurden nicht enttäuscht, denn es hat sich einiges getan. Da viele Spielmodi und Menüs noch nicht freigegeben waren, beschränkt sich unsere Vorschau auf das Gameplay, das an vielen Stellen verbessert wurde.

SINNvolle VERBESSERUNGEN

Auf den ersten Blick scheint jedoch alles beim Alten geblieben zu sein. Das Start- und Aufstellungsmenü wurde komplett aus dem vierten Teil übernommen und nur minimal verändert. So fühlt man sich von Beginn an wie zu Hause und kann die Taktik seiner Mannschaft ohne Schwierigkeiten anpassen. Allerdings fallen einem nach dem Anstoß mehr und mehr Veränderungen auf. Die einzelnen Spieler sind nicht mehr so souverän, was Schüsse und Pässe betrifft. So kann es schon mal vorkommen, dass der Ball nach einer Volleyabnahme in Richtung Wolken schnellert oder ein schwieriger Pass drei Meter am Mitspieler vorbeigeht. Dies passiert sogar den Superstars, wenn sie ungünstig stehen und sich für das gewünschte Manöver verrenken müssen. Folglich landet der Ball oftmals beim Gegner oder im Aus. Ähnlich wie bei einem Freistoß kann man nun die Stärke eines weiten Einwurfs regulieren. Zudem müssen die Gegenspieler jetzt viel Abstand zum einwerfenden Spieler halten. Es ist dadurch leichter, den Ball mit einem der freistehenden Teamkameraden anzunehmen. Dabei fällt auf, dass die Spieler nun viel flexibler sind, was die Ballannahme anbelangt, und es passiert selten, dass einem der Ball noch während des Stoppvorgangs vom wartenden Gegenspieler abgenommen wird. Allerdings kann die Ball-

annahme auch total in die Hose gehen, wenn der Spieler beispielsweise den Fuß an die falsche Stelle hält. Man hat nun mehr Chancen, den Ball in einem Zweikampf oder bei einem Laufduell zu erobern. Die Spieler wirken in einer solchen Situation aktiver, schubsen, drängeln und stoßen oft nach dem Ball, was auch häufig von Erfolg gekrönt wird. Dabei spielt auch der Umstand eine Rolle, dass die Geschwindigkeitsunterschiede der Spieler nicht mehr so gravierend sind wie zuvor. Es fällt sogar mit Roberto Carlos ziemlich schwer, unbehelligt über den Flügel zu sprinten. Auch der Torhüter wurde in vielerlei Hinsicht verbessert. Nervige Aussetzer im Abwehrverhalten der Schlussmänner sind eine Seltenheit und man kann den Ball nun schnell und sicher auswerfen, da der Keeper das Spielgerät fast bis zur Mittellinie wirft. Des Weiteren wird die Vorteilsregel häufig eingesetzt und sie funktionierte bisher einwandfrei. Sogar gelbe Karten werden nachträglich verteilt, sobald die Vorteilssituation abgepiffen wird.

NOCH REALISTISCHER

Den Spielern wurden eine Menge neue Animationen spendiert, was das ganze Spielgeschehen flüssiger, realistischer und abwechslungsreicher wirken lässt. Beispielsweise stoppte Cafu einen hohen Pass mit dem Außenrist, machte allerdings noch drei kleine Schritte am ruhenden Ball vorbei, um seinen Sprint zu vorbeien. Auch hohe Bälle werden in PES 5 nicht nur mit dem Kopf gestoppt, gelegentlich springen die Akteure sogar hoch in die Luft und nehmen den Ball mit der Brust an. In einem Fall hat unser Mittelfeldspieler sogar einen Pass mit der Brust direkt an einen freistehenden Teamkollegen weitergeleitet. Ähnliches beobachteten wir nach einer Flanke, wobei aufiel, dass Argentinier und Brasilianer den Ball häufiger mit dem Fuß als mit dem Kopf in Richtung Tor beförderten. Bei Zweikämpfen kommen die beiden Spieler kaum noch zur

Ruhe, ständig wird der Ellenbogen ausgefahren und mit dem Fuß nach dem Ball gestochert. Die Kollisionsabfrage scheint auch eine größere Rolle zu spielen als in den Vorgängern. Man kann Gegenspieler umrammen oder auflaufen lassen. Zuweilen lehnen sich die Stürmer in den Verteidiger hinein, um den Pass auf jeden Fall zu erwischen. Sogar der Arm wird eingezogen, wenn man mit seinem Verteidiger an einem unbeteiligten Gegner vorbeirennet. Ferner sind diverse spezielle Jubelszenen eingebaut worden, beispielsweise hat Wayne Rooney einen seiner Treffer mit einem Überschlag gefeiert. Bei jedem Spiel gibt es etwas Neues zu entdecken, was auch über einen längeren Zeitraum motiviert und für viel Laune sorgt.

LIZENZEN UND MULTIPLAYER

In puncto Lizenzen will Konami einen Schritt nach vorne machen und noch mehr authentische Clubmannschaften integrieren. Genauer zu diesem Thema ist allerdings noch nicht bekannt. Das Entwicklerteam arbeitet derzeit an einem Online-Modus für die PS2-Variante. Allerdings steht noch nicht fest, ob es in der finalen Version tatsächlich möglich sein wird, über das Internet mit anderen Leuten zu zocken. Wir sind gespannt auf die endgültige Version und können es kaum erwarten, ein Testmuster in die Finger zu bekommen.

MICHAEL MEYER

VORSCHAU PES 5

Hersteller:	Konami
Entwickler:	KCET
Genre:	Sport
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.konami-europe.com
Spiele:	1-4
Termin:	Herbst

SUPER

Noch besser als bisher: Mit dem fünften Teil macht die Serie einen großen Schritt nach vorne.



FLIEGENFANGER Da hat sich der Torhüter wohl leicht verschätzt.



SPIEL MIT SYSTEM Regisseur Totti spielt den tödlichen Pass zu einem der Stürmer.



GEFÄHRLICH Tacklings müssen nun genauer getimt werden.



SCHWERER FEHLER Die italienische Abwehrkette hat Owen passieren lassen.

Spartan Total Warrior

Historische Schlachtplatte:

Diese Massenkeilerei ist
alles andere als
spartanisch.

Der erste Konsolen-Ausflug des nun zu Sega gehörenden britischen Spieleentwicklers The Creative Assembly führt Sie in eine Zeit, in der alle zeugungsfähigen Männer Waschbrettbäuche hatten und diese auch gerne zeigten. *Spartan: Total Warrior* versetzt Sie in das antike Sparta, wo Sie in die Haut eines tapferen Kriegers schlüpfen, der sein Volk von der Herrschaft der Römer befreien möchte und bereit ist, dafür jeden vorstellbaren Preis zu zahlen.

GESCHICHTLICH INKORREKT

Nachdem das Römische Reich bereits beinahe den kompletten europäischen Kontinent unter seine Herrschaft gebracht hat, gilt der nächste Feldzug dem letzten wichtigen, unabhängigen Fleck auf der Landkarte: Sparta. Der Widerstand, den die Menschen der Übermacht des römischen Heeres entgegenzusetzen würden, sollte schnell gebrochen sein, um dem Kaiser Tiberius alsbald die frohe Kunde der vollständigen Unterwerfung Griechenlands und des Peloponnes

zu übermitteln. Wie sich jedoch zeigt, leisten die Spartaner wesentlich mehr Gegenwehr als erwartet. Unter der Führung eines mutigen Kriegers widersetzen sich die Einwohner Spartas der Tyrannei der Römer. In *Spartan: Total Warrior* sind Sie der Held, der seine Landsleute von der Unterdrückung der Römer befreien soll. Geschichtlich bewanderte Leser werden kurz grübeln und vielleicht feststellen, dass es kein großes Aufhehen des Volkes von Sparta gab, als sich die Römer auch noch dieses Gebiet unter den Nagel rissen. Aber die Ent-

wickler betonen ausdrücklich, sie wollen kein historisch korrektes Szenario nachbilden, sondern lediglich das Setting einfangen, um eine besondere Atmosphäre für das Gameplay zu schaffen. Spätestens wenn Sie an die Stelle im Spiel kommen, an der die Römer Medusa gefangen nehmen, um die Spartaner durch ihren Blick in steinerne Statuen zu verwandeln, sollte jedem klar sein, dass die Briten hier einen fröhlich zusammengewürfelten Historien-/ Mythologie-Mix präsentieren, bei dem in erster Linie der Spielspaß im Vordergrund steht.





ÜBLICHES BILD Solche Situationen bestimmen das Gameplay.



WO IST ER? Wer Spartan in diesem Bild findet, gewinnt auch keine Reise nach Rom.

INFO FIRMENGESCHICHTE

The Creative Assembly

Die englischen Entwickler sind schon lange im Geschäft und verdienen sich bereits einige Lorbeeren.

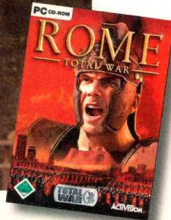
Kurz nach der Firmengründung im Jahre 1987 durch Tim Ansell produzierten die enthusiastischen Engländer zunächst Umsetzungen für Firmen wie Firebird oder Psygnosis. Kurz darauf gingen die Entwickler eine Partnerschaft mit dem Medienriesen Electronic Arts ein. Diese Zusammenarbeit forderte einige sehr gute, aber auch sehr spezielle Titel wie Cricket World Cup 99 oder Rugby 2001 zutage, die fast nur in Australien erfolgreich waren. Das Selbstvertrauen und Know-how stieg und so wagte The Creative Assembly einen Ausflug ins Strategie-Genre. Den Anfang machte Shogun: Total War, das zum einen die Geburtsstunde der Total War-Reihe war und zum anderen von überaus positiven Kritiken seitens der Fachpresse begleitet wurde. Medieval: Total War konnte die Qualität und den Erfolg von Shogun: Total War noch übertreffen. Den bisherigen Zenit feierten die Entwickler aber mit Rome: Total War, das weltweit Wertungen im 90-Prozent-Bereich einheimste konnte. Nach der langen PC-Loyalität kehrte The Creative Assembly nun sozusagen zu seinen Wurzeln zurück und hat mit Spartan: Total Warrior ein heißes Eisen im Feuer.



ERSTLINGSWERK Der erste Ausflug ins PC-Strategie-Genre ist sehr gelungen.



KLAPPE, DIE 2TE Andere Zeitepoche und besser als Shogun: Total War.



DER GIPFEL Bis jetzt das absolut beste Produkt der englischen Entwickler.

KAMPFESLUST

Wer wäre nicht verärgert, wenn eines Tages plötzlich Römer im heimischen Vorgarten stünden und erklärten, Land, Haus und Grundstück wären von nun an deren Besitz? Um das zu behalten, was ihm und seinen Landsleuten gehört, zieht unser Held (im Spiel nur „der Spartaner“ genannt) mit Schild, Schwert und Bogen bewaffnet gegen die Besatzer in einen 14 Levels andauernden Krieg. Alles in allem perfekte Voraussetzungen für ein actionreiches Hack & Slay, vor allem wenn man sich vorstellt,



GUT DURCH Noch ein klein wenig und das Minotaurus-Steak ist fertig.



GEISTIGE ABWEHRHALTUNG Mit der entsprechenden Magie kann man Feinde leicht fern halten.



wie viele Männer ein solches römisches Heer haben konnte. Massenschlachten gehören im Spiel zur Tagesordnung. Zu Beginn des Action-Titels ist die Anzahl Ihrer Gegner noch überschaubar, doch wenn Sie weiter vorankommen, stehen Ihnen auch mal bis zu 150 Feinde gegenüber, die nur eines im Sinn haben: Ihr Leben zu beenden. Um aus diesem Getümmel mit heller Haut rauszukommen, müssen Sie natürlich von Ihren Waffen kräftig Gebrauch machen, mit Köpfchen und Geschick ist in diesen Situationen nur wenig zu holen. Neben einer Standard-Attacke können Sie blocken, Ihre Gegner wegstoßen oder auch von Ihrer Magie Gebrauch machen. Diese Magie stellt sich als besonders hilfreich gegen gut gepanzerte oder zu viele blutgierige Gegner heraus, die Sie dann mit einem magischen Schlag schnell ins Jenseits schicken. Mit einer anderen magischen Attacke schalten Sie alle Gegner im näheren Umkreis auf einmal aus. Trotz dieser Möglichkeiten werden Sie die meiste Zeit im Gefecht auf den X-Knopf einhämmern und so Ihre Gegner reihenweise dezimieren. Allerdings sind die Widersacher sehr intelligent und agieren selbstständig. Glücklicherweise stehen Ihnen in den meisten Kämpfen tatkräftige Verbündete zur Seite.

IST DAS ALLES?

Damit die Reise über drei Kontinente bis ins Colosseum in Rom nicht eintönig wird, wurden die Aufgaben, die Sie bis dahin zu erfüllen haben, sehr abwechslungsreich gestaltet. Einmal müssen Sie Gefangene befreien, die Sie dann auf Ih-



rem nächsten Reiseabschnitt begleiten, mal müssen Sie in einem Gebiet Barbaren zurückschlagen, ein anderes Mal müssen Sie helfen, drei Brücken zu sprengen. Und des Öfteren müssen Sie auf Leute aufpassen, damit diese nicht in einem Gefecht fallen. Gerade bei der Übermacht an Feinden sollten Sie sich deswegen auch nicht kopflös in die Meute stürzen, sondern vielmehr immer einen Weg suchen, die ganz großen Ansammlungen von Gegnern zu meiden oder schon im Vorfeld zu dezimieren. Dabei kann Ihnen beispielsweise Ihr Bogen helfen, mit dem Sie nicht nur entfernte Ziele einzeln ausschalten, sondern auch per Multiple Shot mehrere Gegner auf einmal eliminieren können. Stehen in Ihrer Umgebung andere Waffen wie Katapulte herrenlos herum, beziehen Sie diese ebenfalls in Ihren Kampf ein. Wenn Sie alle Aufgaben gemeistert und überlebt haben, sollten Sie nach etwa 20 Stunden in Rom angekommen sein und Ihren letzten Kampf bestreiten.

schlachten, dass man geneigt ist, mit morbider Faszination am Ende eines Kampfes das Ergebnis der letzten fünf Minuten zu bestaunen. Wir sind gespannt, ob die Entwickler das Spiel diesbezüglich für den deutschen Markt noch einmal anpassen. Technisch glänzt der Titel vor allem durch die konstante Framerate von 60 Bildern pro Sekunde, was unter Berücksichtigung der Menge an verwendeten Polygonen (angeblich doppelt so viele gleichzeitig wie bei *Gran Turismo 4*) ziemlich beeindruckend ist. Action-Fans sollten sich den September schon mal vormerken.

ALEXANDER FUNKE

VORSCHAU SPARTAN: TOTAL W.

Hersteller:	Sega
Entwickler:	The Creative Assembly
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Umfang:	14 Levels
Internet:	www.totalwarriorgame.com
Spieler:	Termin:
1	September

SEHR GUT

Römerverhalten einmal anders:
Epicke Massenschlachten und abwechslungsreiche Levels begeistern.



TECHNISCH BEEINDRUCKEND

Das erste Anspielen des SEGA-Titels überraschte durch eine sehr gute Spielbarkeit und Technik. Selbst Spieler, die keine Freunde von klassischen Hack&Slay-Spielen sind, sollten *Spartan: Total Warrior* im Auge behalten, denn die verschiedenartigen Aufgaben innerhalb der Levels bieten jede Menge Abwechslung im sonst eher einseitigen Kriegerleben. Zudem zeigt das Spiel auf einzigartige Weise solche Massen-



KAMPF DEM TERROR: Der Bursche mit dem Raketenwerfer wird demnächst von unserem eindringenden Feuerteam überrascht.

Full Spec Ten Hammers



Mit Ten Hammers hat THQ einen **würdigen Nachfolger** des außergewöhnlichen Army-Simulators in der Mache!



SCHIESSBEFEHL: Wie beim Vorgänger dürfen Sie nicht selber feuern, sondern geben lediglich den Befehl dazu.

SCHWERES GERÄT Diesmal dürfen Sie sogar die taktischen Vorteile von Panzern nutzen.



PFLICHTERFÜLLUNG Ihre Soldaten gehorchen Ihnen blind, achten Sie deshalb auf gute Deckung!



trum Warrior

Full Spectrum Warrior war ursprünglich eine reine Software-Entwicklung für die Armee und wurde anschließend in modifizierter Form auch für die gängigen Konsolen veröffentlicht. Durch die vorgegebene Zielsetzung konnten die Jungs von Pandemic ohne Risikobedenken etwas völlig Neues entwickeln, denn das Spiel musste als Auftragsarbeit den Ansprüchen der US-Militärs genügen und nicht wie sonst hohe Verkaufszahlen erzielen. Wichtigster Punkt für die Army war eine Steuerung, mit der sich neun Leute schnell und intuitiv, aber dennoch mit komplexen Möglichkeiten befähigen lassen. Das außergewöhnliche Konzept ging auf und nach der erfolgreichen Vermarktung des Spiels hagelte es Auszeichnungen und Preise für das innovative Taktik-Spiel. Natürlich war es da nur eine Frage der Zeit, bis sich ein Nachfolger am Horizont blicken lässt.

NEUE FEATURES IN SICHT
Wer schon einmal Full Spectrum Warrior gespielt hat, dürfte sich auch bei Ten Hammers sofort zurechtfinden. Die taktischen Scharmützel im Feindesland sind diesmal in zwölf abwechslungsreiche Abschnitte unterteilt, in denen Sie Ihre Schützlinge mal wieder durch heikle Situationen manövrieren. Dabei wird traditionell nicht einfach die Kontrolle der Soldaten übernommen, vielmehr stehen Sie als Kommandant über dem Geschehen und veranlassen durch ein erweitertes Befehlssystem das Vorangehen der üblicherweise vierköpfigen Feuerteams. Wie in der Realität können Sie dabei auf eine Vielzahl von durchschlagenden Waffen, Hightech-Equipment und neuerdings sogar auf schweres Gerät wie Panzer oder Humvees zurückgreifen. Die fest installierten Geschütze dieser Fahrzeuge dürfen auf Knopfdruck von Ihren Mannen besetzt werden, um der cleveren Gegnerschar

mit überlegener Feuerkraft zu begegnen. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, in Gebäude einzudringen und Scharfschützen zu positionieren. Geiselbefreiungen und deren Beschützung stehen auch auf dem Programm und überdies wirken sich Ihre Aktionen auf den weiteren Spielverlauf aus. Wenn Sie sich etwa wie die Axt im Walde verhalten und zum Beispiel Unschuldige im Einsatz opfern, werden sich die virtuellen Vorgesetzten hüten, Ihnen richtig schweres Kriegsgerät zur Verfügung zu stellen.

ONLINE GEHT'S AUCH

Mit neuen Mehrspieler-Modi kommen Internet-Fanatiker voll auf ihre Kosten: Entweder Sie ziehen im Co-Op-Modus gemeinsam durch die Levels oder zwei Online-Teams beharken sich gegenseitig. Außerdem wird es objektbasierte Missionen geben, bei denen sich die Mitspieler zusammen tun und beispielsweise gut bewachte Ziele stürmen. Ins-

gesamt hinterließ das neue Ten Hammers einen tollen Eindruck, obwohl das Spiel noch weit von der Fertigstellung entfernt ist. Fans des ersten Teils können so wieso nicht darauf verzichten, und wer auch nur ansatzweise auf Taktik steht, kann sich schon mal auf heiße Gefechte im Winter freuen.

UWE HONIG

VORSCHAU FS: TEN HAMMERS

Hersteller:	THQ
Entwickler:	Pandemic
Genre:	Strategie
Sprache:	Deutsch
Umfang:	12 Missionen
Internet:	www.thq.de
Spieler:	Termin:
1-4	Winter

SEHR GUT

Auch der Nachfolger des preisgekrönten Befehlsspektakels hat das Zeug zum Taktik-Hit.

UNTERSTÜTZUNG Die dicken Aufbaugeschütze leisten auf dem Schlachtfeld hervorragende Dienste.



KOPF RUNTER! Hinter dem Auto sind die Jungs vorerst sicher, aber schwerem Beschuss hält die Deckung nicht lange stand.



„Es geht nicht darum, sinn

Bei unserem Entwicklerbesuch hatten wir die Gelegenheit, mit **William Henry Stahl**, dem Game Director der FSW-Serie, zu plaudern.

PLAYZONE: Können Sie uns das Spielkonzept von *Full Spectrum Warrior* kurz erklären, weil es sich ja deutlich von Ego-Shootern unterscheidet, obwohl es auch reichlich Action gibt.

William Henry Stahl: Da *Full Spectrum Warrior* als Trainingsprogramm für Soldaten gedacht war, sollten alle Spielzüge darin auch leicht in die Realität umgesetzt werden können. Deswegen kann man in dem Spiel

auch nicht schießen, denn diese Fähigkeit kann man von einem Videospiel einfach nicht lernen. Bei Taktik und Strategie funktioniert das aber umso besser, denn man lernt durch das Spiel zum Beispiel, wie man gute Deckung von schlechter unterscheidet oder die richtigen Feuerbereiche einrichtet. In dem Spiel geht es also eher um Deckung und die richtigen Bewegungen als darum, schnell zu rennen oder zu schießen.

PLAYZONE: Eine persönliche Frage: Waren Sie eigentlich selbst beim Militär?

William Henry Stahl: Bis 2000 hatte ich gar keine militärischen Erfahrungen – und seitdem habe ich meine persönliche Grundausbildung durchgemacht. Jetzt kann ich mich ohne Probleme mit einem Teamführer über Kampfaktiken unterhalten – aber das geht meiner Frau etwas auf die Nerven (grinst). Wenn wir zum Beispiel einen Kriegsfilm schauen, platzt mir hier und da schon mal ein: „SO halten die ihre Waffen doch nicht!“, oder: „So würden die sich NIE formieren!“, heraus. Meine Frau sagt dann nur: „Halt die Klappe,

genau das zu vermeiden. Deshalb trainieren Soldaten immer wieder – um im passenden Moment das Richtige zu tun und das Team wieder gesund nach Hause zu bringen.

PLAYZONE: Wann genau fiel die Entscheidung, einen Nachfolger zu machen?

William Henry Stahl: Ich denke, gleich nachdem man bei THQ die Taschenrechner beiseite gelegt hat, um die Verkaufszahlen vom ersten Teil zu berechnen. Sie wollten sofort eine Fortsetzung, obwohl wir sie eigentlich für die Xbox 360 planen wollten. Die Tatsache, dass zum möglichen Spielstart noch nicht so viele Next-Generation-Konsolen in den Wohnzimmern stehen werden, hat uns die Entscheidung erleichtert. Also haben wir uns entschlossen, die aktuelle Konsolentechnik noch etwas mehr auszureizen.

PLAYZONE: Auf Film-DVDs monieren Regisseure gerne die Szenen, die sie aus ihren Filmen herauschneiden mussten. Gibt es solche Sachen auch bei *Full Spectrum Warrior*?

„Ich bin auf eine Menge Dinge in dem Spiel stolz.“

ich will den Film gucken.“

Es ist schon sehr komisch, wie ich im Laufe der Jahre immer mehr Respekt vor Soldaten bekommen habe. Es ist tatsächlich ein Beruf wie der eines Doktors oder Rechtsanwalts – nur dass man mit Waffen umgehen und taktisch denken muss. Es geht ja nicht darum, sinnlos Leute umzubringen, sondern eben

William Henry Stahl: Ich bin auf eine Menge Dinge in dem Spiel stolz und trotzdem gibt es da ein paar Sachen, die ich bereue. Wir hatten zum Beispiel nicht die Art von intensiver Verbindung zu den Soldaten, wie ich sie gerne gehabt hätte. Die zweite große Sache, die mich am ersten *Full Spectrum Warrior* geärgert hat, war, dass wir das Zivilisten-System nicht einbauen konnten. In *Ten Hammers* funktioniert es nun endlich. Also finden Sie nicht

MEETING In kurzen Zwischensequenzen holen sich die Soldaten neue Befehle ab.

WILLIAM HENRY STAHL
Game Director bei Pandemic.

Los Leute umzubringen."

nur Bösewichte auf den Straßen, sondern auch Zivilisten. Das macht den Häuserkampf so gefährlich, denn in den Gebäuden leben tatsächlich Leute. Man kann nicht einfach eine Granate in ein Fenster werfen, weil da ein Scharfschütze steht, denn was passiert, wenn im gleichen Raum eine junge Mutter mit ihrem Kind in der Ecke kauert? Die Leute kämpfen in einer Gegend, in der Leute leben. Ihre Häuser und Autos sind da, ihre Freunde. Gestern

direkten Einfluss auf die Moral des Spielers nehmen, dafür kann ich aber Sorge dafür tragen, dass sich einer Ihrer Soldaten wegen solcher Sachen mies fühlt. Wenn Sie also Kinder in einem Bus töten, dann wird sich zum Beispiel Soldat Jones regelmäßig übergeben, schlechter schießen und stets zurückbleiben. Der Grund dafür? Er hat eine Frau und zwei kleine Kinder, die zu Hause auf ihn warten. Wir haben dieses Prinzip noch nicht im Spiel umgesetzt, planen es aber.

„Es ist nicht meine Aufgabe, den moralischen Zeigefinger zu heben.“

sind sie noch mit Ihrem Wagen zur Arbeit gefahren und jetzt fliegen in ihrem Vorgarten die Granaten über den Zaun zum Nachbarhaus.

PLAYZONE: Wie wirkt sich das denn auf den Spielverlauf in *Ten Hammers* aus?

William Henry Stahl: Wir verfolgen den Spielverlauf permanent, sodass es das Spiel beeinflusst, wenn Sie Zivilisten auf dem Gewissen haben. Wir haben das noch nicht endgültig beschlossen, aber man könnte Ihnen zum Beispiel wichtige Ressourcen wie den Kampfhelikopter wegnehmen. Der Kompanieführer wird Ihnen keine so mächtige Waffe an die Hand geben, wenn Sie damit Zivilisten töten. Das ist ja das Coole an dem Spielprinzip von *FSW*, dass man das Geschehen eher als Voyeur wahrnimmt und gar nicht selbst teilnimmt. Als Spieldesigner ist es nicht meine Aufgabe, den moralischen Zeigefinger zu heben. Wenn Sie also einen Bus mit Kindern zerschießen wollen, sollten Sie das tun dürfen – wie in *Grand Theft Auto*. Sie wollen eine Bordsteinschwalbe mit einem Baseballschläger verprügeln? Das sollten Sie tun dürfen. Ich kann zwar keinen

PLAYZONE: *Full Spectrum Warrior* fühlt sich eher als Einzelspieler-Spiel an. Was dürfen wir denn vom neuen Multiplayer-Modus erwarten?

William Henry Stahl: Im ersten Spiel hatten wir bereits den Koop-Modus – und von dort war es nur ein kleiner Schritt zum Multiplayer-Modus. Wir mussten den zweiten Spieler lediglich eines der gegnerischen Teams spielen lassen – und es funktionierte hervorragend. Das macht das Spiel natürlich wesentlich schneller, denn im Gegenteil zu den Gegnern in *FSW* wartet der menschliche Gegner nicht immer an der gleichen Stelle, sondern sucht sich einen Weg über die Flanke, um Sie ins Schussfeld zu bekommen. Wir haben übrigens acht Levelkarten für den Spielmodus, in dem man gegeneinander antritt – und natürlich den bekannten Koop-Modus, in dem Sie das Spiel von Anfang bis Ende zu zweit durchspielen können. Außerdem – und das wird viele Spieler freuen – unterstützen wir jetzt auch Netzwerkspiele via System Link.

PLAYZONE: Wie genau sieht das dann im Spiel aus?

William Henry Stahl: Die Multiplayer-Matches sind ziel-

gerichtet, sodass jedes Team einen eigenen Auftrag erfüllen muss. In einer Mission muss die eine Seite zum Beispiel ein Munitionslager in die Luft jagen, während die andere Seite dieses Lager in einen Truck und aus dem Krisengebiet schaffen soll. Wir wollten keinen Capture-the-Flag-Modus oder so etwas, denn das würde nicht zum realistischen Anspruch des Spiels passen. Hey, das ist ein Kerl mit einer Flagge auf seinem Rücken und vier andere Typen, die in Formation zum anderen Ende des Levels stürmen – so was macht bei *Ten Hammers* einfach keinen Sinn.

PLAYZONE: Wie verhält sich eigentlich die gesteigerte Grafikqualität zu der Levelgröße in *Ten Hammers*?

William Henry Stahl: Viele der Levels sind fast doppelt so groß wie im ersten Teil. Es hängt natürlich von dem Detailgrad der Umgebung ab. So wie in dem Brücken-Level, den ich bei der Präsentation gezeigt habe. Der ist vielleicht so groß wie ein

William Henry Stahl: Zunächst haben wir die Havok-Physik-Engine 3.0 etwas angepasst, sodass wir mehr Objekte darstellen können – wir können also mehr Autos, Kisten und so weiter in den Levels verwenden. Außerdem haben wir Teile der Charaktere durch Bump-Mapping ein bisschen verschönert – das geht einher mit noch mehr Beleuchtung durch Dynamic Lighting. Außerdem haben wir die Berechnung der Partikeleffekte etwas optimiert, sodass wir zum Beispiel in der Brückenmission mehr Feuer und Rauch darstellen können als im ersten Teil. Zu guter Letzt wäre da noch die neue, indirekte Beleuchtungstechnik durch Radiosity Lighting. Das ist unsere Art, die Spieler noch mal vor ihre alte Konsole zu locken, wenn die Xbox 360 schon im Handel steht (lacht).

PLAYZONE: Wie weit ist das Spiel für die verschiedenen Systeme denn gerade?

GESTEIGERTE FEUERKRAFT Fahrzeuggeschütze oder gar Panzer können nun auch in die Taktik einbezogen werden.



Level in *FSW 1*. Andere Levels wie zum Beispiel das Kunstzentrum sind, soweit ich weiß, sieben oder acht Straßenzüge groß – samt Innenbereiche.

PLAYZONE: Welche Änderungen gibt es denn auf technischer Seite?

William Henry Stahl: Wir haben noch rund vier Monate Zeit und sind mit der Xbox-Version ungefähr zu 60 Prozent fertig. Die PC-Fassung hängt ein Stück hinterher – und die Version für die PlayStation 2 leider noch etwas mehr.

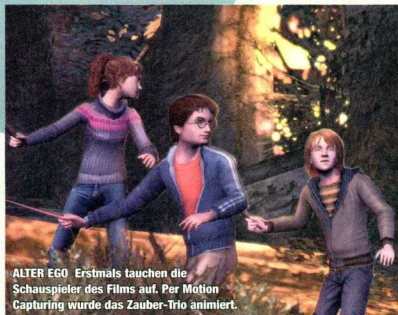


Harry Potter und der Feuerkelch

Den Kinderschuhen ist Harry Potter
längst entwachsen, diesmal
gibt's daher eine dicke
Extra-Portion Action.

Die Europazentrale von Electronic Arts in Chertsey nahe London hat etwas von einem Ufo. Futuristische Glaskonstruktionen, schräge Fensterfronten und kühne Erkeranordnungen machen das Gebäude zur architektonischen Sehenswürdigkeit im Umland der britischen Hauptstadt. Wo auf den ersten Blick nur Manager mit dunklen Anzügen und dezent gemusterten Schlipsen durch die Gänge eilen, tut sich hinter verschlossenen Türen

Magisches. Versteckt wie der geheime Zugang zur Zauberuniversität Hogwarts am unsichtbaren Gleis neunundvierzig werkelt eine Mannschaft von 130 Mitarbeitern an den verschiedenen Versionen von *Harry Potter und der Feuerkelch*. Das Studio selbst hat dagegen so gar nichts von Raumschiffatmosphäre. Die Wände sind bedeckt mit großformatigen Level-Grundrissen und Konzeptzeichnungen; zahllose noch zu erledigende Aufgaben wurden in einer schier endlosen Liste



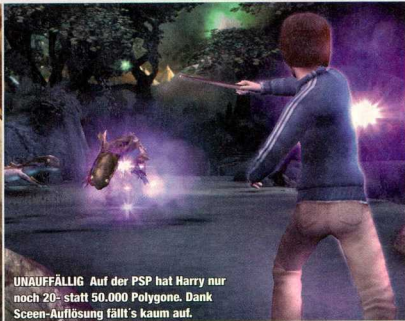
ALTER EGO Erstmals tauchen die Schauspieler des Films auf. Per Motion Capturing wurde das Zauber-Trio animiert.



DREIGESTIRN Wenn keine Freunde im Team mitspielen, werden Harry Potters Gefährten von der KI gesteuert.



TEAMWORK Hier wird getestet, ob das Teamwork zwischen Harry, Hermine und Ron reibungslos funktioniert.



UNAUFFÄLLIG Auf der PSP hat Harry nur noch 20- statt 50.000 Polygone. Dank Szenen-Auflösung fällt's kaum auf.

zusammengetragen und plakativ neben den Studio-Eingang gehängt.

FINSTERER DENN JE

Zwischen Wappen-Bannern von Gryffindor und Slytherin treffen wir auf Harvey Elliott, den ausführenden Produzenten der Harry Potter-Spiele. Elliott tippt auf einen Lageplan, der das Camp der Quidditch-Weltmeisterschaft zeigt. „Dies ist sozusagen unser Omaha-Beach-Level“, verkündet der Brite in Anspielung auf den Shooter *Medal of Honor*. „In diesem ersten Level müssen wir sofort zeigen, dass es sich um ein neues Harry Potter-Spiel handelt, das so ist wie keines zuvor. Die vorhergehenden Spiele hatten grünes Gras, hübsche Burgen, blauen Himmel, sehr nett, sehr niedlich, aber es ist jetzt sehr viel gefährlicher geworden.“ Wo Drachen und Finsterlinge lauern, die optisch schon nicht mehr so recht in eine Kinderwelt passen wollen,

bedarf es gemeinsamer Kräfte. Daher wird der Spieler als Harry Potter von seinen Klassenkameraden Hermine Granger und Ron Weasley unterstützt. „Normalerweise werden Hermine und Ron von der Konsole gesteuert, aber Freunde können sich jederzeit den Controller schnappen und mitspielen“, erklärt Elliott.

INTELLIGENTES TRIO

Eine weitere entscheidende Neuerung bei *Harry Potter* ist die stärkere Actionorientierung: Statt sich durch die Filmkulissen zu puzzeln, entladen sich inzwischen spektakulär inszenierte Energieblitze aus den Fingerspitzen der Helden und lassen Gegenstände und Gegner durchs Gelände wirbeln. „In *Der Gefangene von Azkaban* musste man Knöpfe drücken oder einen Klotz nach rechts verschieben und schauen, was sich dann bewegt“, sagt Harvey Elliott. „Das ist aber einfach nicht die Welt von Harry

Potter, sondern könnte sich so in nahezu jedem Action-Adventure abspielen. Wir nutzen also diesmal Magie, um Gegenstände in der Welt zu bewegen, Durchgänge zu schaffen und so die Spielumgebung selbst zu verändern. Diese Spielmechanik ist so viel besser in die Welt von Harry Potter eingebettet.“ Zaubersprüche werden aus verschiedenen Sammelkarten kombiniert und umfassen sowohl Betörungs- als auch Kampfsprüche. Sobald Harry Potter selbst zur Magie greift, unterstützen ihn seine computergesteuerten Kompagnons mit passenden Zaubersprüchen. Die PSP-Version, an der das Handheld-Team eine Tür weiter werkelte, soll dabei eine reine Konvertierung werden – als reiner Erfüllungsgehilfe sieht sich Projektleiter Darryl Potter jedoch nicht: „Oft haben wir die Idee und das PS2-Team übernimmt diese Levels dann.“ Insgesamt sieht EAs neuester *Harry Potter*-Streich deutlich erwachsener aus, was

nicht nur daran liegt, dass erstmals die echten Schauspieler digitalisiert wurden. „Vielleicht haben wir in der Vergangenheit einen Fehler gemacht“, räumt Harvey Elliott ein. „Wir haben aus *Harry Potter* ein Spiel für Kinder gemacht. Jetzt machen wir es anders – wir machen einfach ein großartiges Spiel.“

CHRISTOPH HOLOWATY

VORSCHAU HARRY POTTER 4

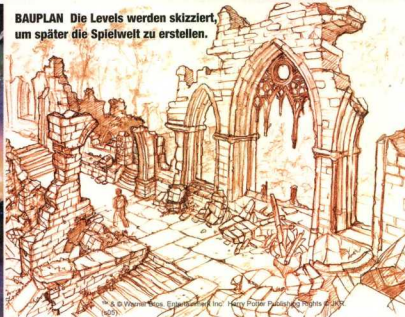
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	11 Levels
Internet:	www.ea.com

Spieler:	Termin:
1 - 3	25. November

GUT	EINSCHÄTZUNG
Endlich kommt Harry weg vom Kinder-Image. Der Titel könnte sich auch für ältere Spieler lohnen.	



FINSTERLINGE Die Welt von Harry Potter sieht im neuesten Spiel deutlich bedrohlicher aus.



BAUPLAN Die Levels werden skizziert, um später die Spielwelt zu erstellen.

Resident Evil Outbreak

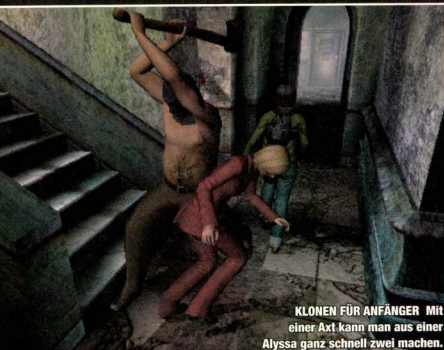
File #2

Beim zweiten Mal
bricht der T-Virus
auch online aus.

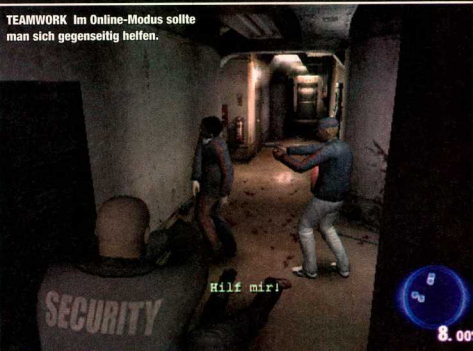
Was war die Empörung groß, als Capcom bekannt gab, dass *Resident Evil Outbreak* in Europa nicht online spielbar sein würde. Mit dem zweiten Teil will man alles besser machen. Das heißt: Das zweite *Outbreak* wird auch bei uns definitiv mit Online-Anbindung erscheinen. Das wird Fans der Serie hoffentlich auch über die mangelnden Neuerungen am Gameplay selbst hinwegtrösten. Denn bis auf die fünf neuen Szenarien, inklusive einiger neuer Gegner, hat sich nur wenig geändert.

DIE ACHT VON DER TANKSTELLE

Der Spieler übernimmt wieder die Steuerung eines von acht Überlebenden der furchterlichen Zombie-Katastrophe in Raccoon City. Diese haben ähnliche Fertigkeiten wie im Vorgänger. Kevin startet jeden Level mit einer Pistole, sodass er sich der hungrigen Menschenfresser erwehren kann. Der stämmige Sicherheitsmann Mark ist besonders im Nahkampf effektiv, während Glückspilz Jim seltener als seine Leidensgenossen angefallen wird. David kann nach wie vor Gegenstände zu Waffen kombinieren. Die Reporterin Alyssa knackt verschlossene Türen mit ihrem Dietrich und Yoko transportiert in ihrem Rucksack mehr Gegenstände als alle anderen im Team. Und zu guter Letzt wären da noch die Kellnerin



TEAMWORK Im Online-Modus sollte man sich gegenseitig helfen.



Cindy und der Arzt George, die ihre Freunde im Notfall heilen können. Capcom hat den Figuren aber auch ein paar neue Fähigkeiten spendiert, die den Überlebenskampf ein wenig erleichtern sollen. So kann man sich jetzt selbst mit gezogener Waffe fortbewegen oder sich mit Kräutern und Heilsprays einen Energieschub verpassen, wenn man bereits kraftlos am Boden liegt. Auf die Hilfe seiner Mitstreiter sollte man deshalb aber nicht verzichten.

ZWISCHENMENSCHLICHE BEZIEHUNGEN

Diesmal dürfen Sie sich zu Beginn eines Levels selbst aussuchen, welche beiden Charaktere Sie begleiten – vorausgesetzt, Sie versuchen sich im Offline-Modus an den fünf Levels. Wenn Sie online spielen, treffen Sie natürlich auf die Charaktere, die sich Ihre Mitspieler ausgesucht haben. Wie schon im Vorgänger sind die acht Überlebenden mit dem T-Virus infiziert und haben nur wenig Zeit, bevor sie selbst zum Untoten werden. Eine Anzeige gibt Auskunft darüber, wann man zum willenlosen Menschenfresser wird. Als solcher darf man im Online-Modus seinen Mitstreitern für kurze Zeit das Leben schwer machen. Solange Ihr Herz aber noch schlägt, sollten Sie auf Teamwork setzen. Dazu kommunizieren Sie wieder mit vorgegebenen Befehlen und Aussagen, die Sie über den rechten Analogstick

INFO DIE NEUEN LEVELS

Touristenattraktionen in Raccoon City

Resident Evil Outbreak File #2 hat fünf neue Levels zu bieten. Hier stellen Sie sich der Horde der Untoten:

Wild Things

Im ersten Level schlägt es Sie in den Zoo von Raccoon City. Mit einem gemütlichen Sonntagsausflug ist aber nicht zu rechnen. Stattdessen machen Ihnen neben einer Horde Zombies auch mutierte Elefanten, Löwen, Krokodile und Hyänen das Leben schwer.

Underbelly

Der Versuch, in den verwinkelten U-Bahn-Schächten von Raccoon City Schutz zu suchen, geht in die Hose. Der U-Bahn-Angestellte Jim, der in seiner Freizeit gerne Denkaufgaben löst, darf sich hier zwar über ein paar Zahlenkombinationsrätsel freuen, allerdings machen ihm dabei einige riesige Motten das Leben schwer.

Flashback

Der Name dieses Kapitels ist Programm. Immer wieder werden Sie hier mit kurzen Rückblenden konfrontiert, die erzählen, was im Wald und im Krankenhaus von Raccoon City passiert ist. Das Krankenhaus ist aber nicht mehr so hübsch wie noch im ersten *Outbreak*, inzwischen ist es zu einer verfallenen Ruine verkommen, in der sich eine riesige Pflanze breit gemacht hat.

Desperate Time

Dieser Level ist Fans der Serie wohl bekannt. In der Polizeistation von Raccoon City warten neben Zombies auch die schnellen Licker, die bevorzugt an Decken auf Sie lauern. Nebenher müssen Sie auch noch *Resident Evil*-typisch Passwörter für Computer sowie kleine Platten finden, die Sie in dafür vorgesehenen Öffnungen einlassen. Höhepunkt dieses Levels: Am Ende stehen Sie Dutzenden von Zombies gegenüber.

End of the Road

Der letzte Level war in der uns vorliegenden Version noch nicht anwählbar. Sicher ist aber, dass Sie in diesem Szenario die Forschungslabors der Umbrella Corporation erforschen, wo Sie auch auf einen neuen Tyranten stoßen werden.



auslösen. Je nachdem, in welche Richtung Sie diesen drücken, rufen Sie nach Hilfe, lassen Ihre Freunde wissen, in welche Richtung Sie weiterlaufen, oder bedanken sich für ein erhaltenes Item. In Verbindung mit der 12-Taste können Sie zudem nach einem bestimmten Charakter rufen. Ausgedehnte Lagebeschreibungen sind aber nicht möglich, denn das Headset wird wieder nicht unterstützt – die Entwickler sind davon überzeugt, dass darunter nur die Atmosphäre leiden würde.

ÜBERLEBEN WILL GELERNT SEIN

Die Atmosphäre ist wie im Vorgänger gut umgesetzt, erreicht aber leider zu keinem Zeitpunkt die Spannung der alten *Resident Evil*-Teile. Neue Gegner sind zwar eine willkommene Abwechslung, jagten uns aber keine große Angst ein. So ist beispielsweise der Zombie-Elefant recht imposant, aber auch sehr leicht zu umgehen. Die Klassiker der *Resident Evil*-Monsterränge sind aber natürlich auch wieder mit von der Partie. Weiterhin lauern gefährliche Licker und aggressive Zombiehunde, die von Chappi auf Menschenfleisch umgestiegen sind. Und natürlich wartet in der letzten Episode wieder ein mächtiger Tyrant. Bekämpft werden die Ungetüme mit Waffen, die Fans ebenfalls aus dem Vorgänger kennen. Neben Pistolen und Gewehren dürfen Sie auch wieder Umgebungsobjekte wie Besen oder Eisenrohre zweckentfremden. Solche Gegenstände nutzen sich aber ab und zerbrechen oder verbiegen sich bei übermäßigem Gebrauch. Wie genau Sie solche Alltagsgegenstände im Kampf einsetzen, erlernen Sie in einem Tutorial. Dabei scheinen es sich die Entwickler aber einfach gemacht zu haben: Der Übungslevel, in dem Ihnen neben der Steuerung der Figuren auch das Kampf- und Kommunikationssystem näher gebracht wird, entspricht dem ersten Level des Vorgängers und wurde lediglich durch Texteinblendungen erweitert, die Ihnen das weitere Vorgehen erläutern.

ONLINEFÄHIGES RECYCLING?

Auch ein Großteil des Bonusmaterials wurde recycelt. Viele der Kostüme, die Sie mit verdienten Szenarien-Punkten freischalten können, gab es schon im ersten *Outbreak*. Damit Sie nicht alles noch mal von vorne freispielen müssen, wird es aber die Möglichkeit geben, die eigenen Spielstände aus dem Vorgänger zu importieren. Auch sonst hält man sich inhaltlich eng an den Vorgänger. Die Rätsel sind wieder simpel und zum Teil aus alten Teilen bekannt, die Grafik hat sich nur wenig weiterentwickelt und die Ladezeiten sind noch immer sehr lang. Bei so wenigen Neuerungen bleibt es abzuwarten, wie gut der Titel bei der Zielgruppe ankommt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN



DAMPFWALZE Dieser Elefant ist nur einer der neuen Zombie-Tier-Gegner.

TAUSCHBÖRSE Das Kommunikationssystem und das Tauschsystem sind aus dem Vorgänger übernommen.



SICHER? Um den Zombie müssen wir uns keine Gedanken machen. Aber die Krähen kommen über den Zaun.

VORSCHAU RESIDENT EVIL 2

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Genre: Action-Adventure
Sprache: Deutsche Texte
Umfang: 5 Szenarien
Internet: www.capcom.com

Spieler: 1-3
Termin: 26. August

GUT

Spielt sich eher wie ein Update. Wegen des Online-Modus aber für Fans der Serie interessant.



FRANZÖSISCH Der Licker macht's mit viel Zunge.



And 1 Streetball

Werden Sie eine **lebende Streetball-Legende!**

HANG TIME Dieser Dunking hat Spaß gemacht!

TRICKREICH Die Streetball-Stars zeigen, was sie können.



Echten Basketballfans ist die And1 Mix Tape Tour bestimmt ein Begriff. Jedes Jahr touren unter diesem Namen Streetball-Großen durch amerikanischen Großstädte und zeigen auf Straßen-Courts, was sie draufhaben. Ubisoft gibt Ihnen jetzt die Chance, selbst beim And1-Team mitzumischen, mit Stars wie Hot Sauce, AO oder The Professor zu spielen und eine Streetball-Legende zu werden. Im Mittelpunkt des Spiels steht der Story-Modus, der über drei Spielzeiten geht. Im ersten Jahr messen Sie sich als Rookie

(Anfänger) mit den Besten der And1-Tour und versuchen so, Geld und Respekt zu erlangen. Haben Sie sich gegen Ende der ersten Saison durch Siege und coole Moves genug Respekt erspielt, erhalten Sie einen Vertrag beim And1-Team. Auch im Folgejahr geht es wieder um Respekt – schaffen Sie es, in die Top-5-Respekt-Rangliste zu kommen, folgt eine komplett fiktive Welttour, bei der man gegen die besten Streetballer aller Zeiten um den Titel einer „lebenden Streetball-Legende“ spielt. Gespielt wird in diesem Modus übrigens alles von 1 gegen 1 bis 5 gegen 5;

für Abwechslung ist also gesorgt. Mit dem erspielten Geld dürfen Sie unter anderem die Attribute Ihres Streetballers verbessern oder ihm ein noch cooleres Outfit spendieren – selbstverständlich mit offiziellen Accessoires aus dem And1-Produktkatalog. Zusätzlich dazu können Sie neue Moves und Tricks freischalten, mit denen sich im integrierten Create-a-Move-Editor ganz individuelle Bewegungsabläufe generieren lassen. Mit diesen dürfen Sie dann auch Ihre Freunde bei heißen Online-Matches beeindrucken.

WOLFGANG FISCHER

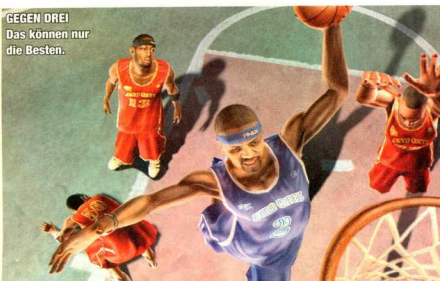
VORSCHAU AND 1 STREETBALL

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Black Ops
Genre:	Basketball
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ubisoft.de
Spieler:	Termin:
Nicht bekannt	4. Quartal

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

Streetball-Spaß vom Feinsten
– mit starker Lizenz, guter Optik und richtig coolen Features.

GEGEN DREI
Das können nur die Besten.



MUTIG Das wird entweder ein cooler Dunk oder ein Monsterblock.



**Filmreifes
Abenteuer** mit
erstaunlichen
Gameplay-
Freiheiten



Fahrenheit

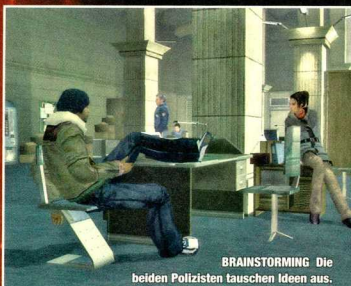


Dass der kreative Kopf hinter einem neuen Spiel dieses als „besonders innovativ“ anpreist, ist für einen Videospieldjournalisten wahrlich nichts Neues. Wenn der neue Titel dann auch noch die „Revolution des Adventure-Genres“ zum Ziel hat, dann schrillen im Normalfall aber sämtliche Alarmglocken. Schließlich sind derartige Revolutionen äußerst dünn gesät und entpuppen sich bei näherer Betrachtung nicht selten eher als Sturm im Wasserglas. Die Rede ist von *Fahrenheit* (US-Titel: *Indigo Prophecy*), einem höchst eigenwilligen

Adventure, bei dem die Grenzen zwischen Film und Spiel verschwimmen. Natürlich waren wir sehr gespannt, ob es sich bei den oben getroffenen Aussagen nur um pure PR-Schaumschlägerei handelt. Als kürzlich David Cage, Boss des *Fahrenheit*-Entwicklers Quantic Dream, unserer Redaktion einen Besuch abstattete, konnten wir erstmals einen ausführlichen Blick auf eine fast fertige Version dieses vielversprechenden Titels werfen.

EINE STORY, VIER HAUPTCHARAKTERE

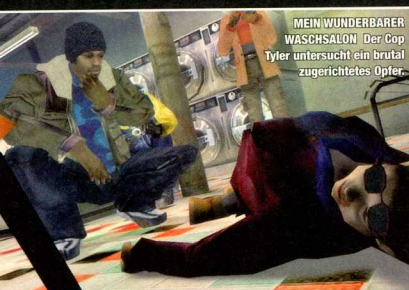
Fahrenheit ist eine Mischung aus interaktivem Film und klassischem Adventure mit



BRAINSTORMING Die beiden Polizisten tauschen Ideen aus.



AUF DER FLUCHT Lucas Kane hat nach dem Mord keine ruhige Minute mehr.



KRAFTAKT Lucas versucht, seine Spuren zu verwischen.



starkem Fokus auf die Handlung. Das Besondere daran: Jede Aktion des Spielers beeinflusst das Spiel und die Fortführung der Story. Ein Beispiel anhand der ersten Szene des Spiels: Nach einem nervenaufreibenden Intro, in dem der Hauptcharakter Lucas Kane in einem Anfall geistiger Umnachtung auf einer Restaurant-Toilette einen wildfremden Menschen tötet, ist es die Aufgabe des Spielers, den Helden aus dieser misslichen Situation zu retten. Dafür gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten. Sie können zum Beispiel in Panik aus dem Café flüchten und sich nicht darum kümmern, wer Sie dabei sieht und vielleicht erkennen könnte. Oder Sie analysieren kaltblütig die Lage und entscheiden sich dafür, Ihre Spuren sorgfältig zu verwischen, die Zeche zu zahlen und in aller Ruhe das Lokal zu verlassen. Falls Sie dabei allerdings zu lange brauchen, kann es sein, dass Sie gefasst werden, was einen Neustart dieses Abschnitts zur Folge hätte. Die Interaktionsmöglichkeiten sind so zahlreich, dass jeder Spieler die Story anders erleben wird.

THRILLER FÜR ERWACHSENE

Aber was Sie auch tun, es hat stets Einfluss auf die folgende Szene, in der Sie die Kontrolle über zwei weitere Hauptdarsteller übernehmen: die Polizisten Tyler Miles und Carla Valenti, die den grausamen Mord aufklären sollen. Zusammen untersuchen Sie den Tatort und ziehen aufgrund der vorliegenden Indizien Schlüsse, was den Mörder, das Opfer und das Verbrechen betrifft. Der Ablauf der vorhergehenden Szene beeinflusst auch alle Gespräche und Gesprächsoptionen im Folgeabschnitt. Im weiteren Verlauf steuern Sie dann abwechselnd Lucas, seinen Bruder Marcus oder die beiden Polizisten, je nachdem wo Sie sich gerade in der Story befinden. Viel mehr wollen wir Ihnen an dieser Stelle nicht über die wendungsreiche Handlung des interaktiven Mystery-Thrillers verraten, um Ihnen nicht die Spannung zu nehmen. Eines sollten Sie aber dennoch wissen: Aufgrund diverser gewaltvoller Szenen ist *Fahrenheit* definitiv nur etwas für Erwachsene.

INFO DAS TUTORIAL

Interaktive Anleitung

Die etwas andere Einführung ins Spiel

Tutorials sind langweilig und unnötig? Über Letzteres lässt sich streiten, nicht selten wirken Tutorials aber tatsächlich etwas steif und uninspiriert. Nicht so bei *Fahrenheit*: Hier führt Sie der Schöpfer des Spiels, Quantic-Dream-Boss David Cage höchstpersönlich, charmant-witzig in die Steuerung des Abenteuers ein. Sie übernehmen dabei die Kontrolle über einen Crashtest-Dummy, der so einiges durchmachen muss. Von einfachen Handlungen über Gespräche bis hin zu den interaktiven Videosequenzen werden alle Aktionen genau erklärt.



HARTE SCHULE Der Crashtest-Dummy, den Sie im witzigen Tutorial steuern, muss einiges aushalten.

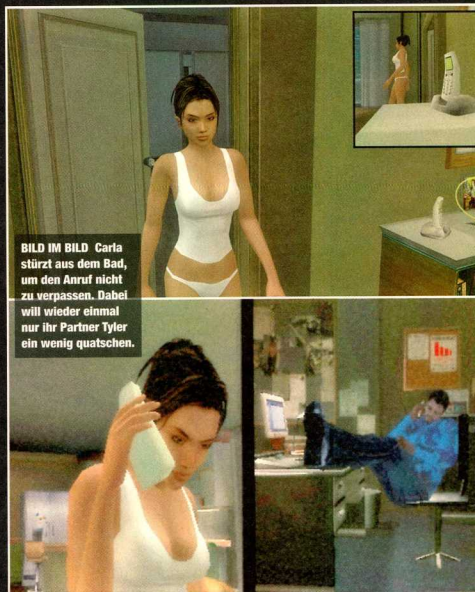


BILD IM BILD Carla stürzt aus dem Bad, um den Anruf nicht zu verpassen. Dabei will wieder einmal nur ihr Partner Tyler ein wenig quatschen.



ÜBERRUMPelt Das Spiel ist aus – oder etwa doch nicht?
Verdammt, die Polizei.
Sie haben mich bereits gefunden ...



ACTIONSSEQUENZ Dank übernatürlicher Kräfte kann sich Lucas den Polizisten entziehen.



REAKTIONSSCHNELL ...
weicht er bei seiner Flucht entgegenkommenden Autos aus und entkommt.



MATRIX ODER WAS? Erschafft es sogar Kugeln auszuweichen.

INNOVATIVES INTERFACE

Auch wenn man bei einem interaktiven Film etwas anderes vermuten könnte, kommt der Steuerung eine wichtige Rolle zu. Um einen reibungslosen Ablauf der Handlung zu gewährleisten, haben sich die Entwickler ein ganz einfaches System ausgedacht: Während mit dem Steuerkreuz oder dem linken Analogstick die Figur bewegt wird, werden mit dem rechten Stick situationsabhängige Aktionen ausgeführt. Sie können so mit Personen sprechen, Indizien untersuchen und Gegenstände aufheben oder benutzen. Ein Inventar wie bei gewöhnlichen Adventures gibt es jedoch nicht.

REDEN IST SILBER, SCHWEIGEN IST BLÖD

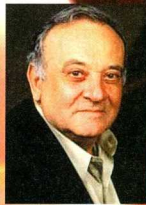
Aktionen, die mit einer körperlichen Anstrengung zu tun haben, erfordern etwas mehr Interaktivität. Anhand der oben geschilderten Anfangsszene des Spiels lässt sich dies gut beschreiben: Um die Leiche des Opfers zu verstecken, muss diese in Richtung einer Toilettenkabine geschleift werden. Dies geschieht durch schnelles, abwechselndes Drücken

INFO ANGELO BADALAMENTI

David Lynchs Lieblingskomponist

Nach vielen Erfolgen als Filmkomponist stellt Fahrenheit für Angelo Badalamenti den ersten Ausflug in die Spielebranche dar.

Ein ganz besonderes Spiel erfordert auch eine ganz besondere Musikunterlegung. Damit in dieser Hinsicht bei Fahrenheit nichts schief geht, wurde Badalamenti verpflichtet. Der Italiener hatte sich in den letzten Jahren nicht zuletzt durch seine enge Zusammenarbeit mit Kultregisseur David Lynch bei diversen Filmen (unter anderem *Twin Peaks*, *Lost Highway*, *Mulholland Drive* und *Blue Velvet*) einen Namen gemacht. Von ihm stammt auch die Titelmelodie zur Fernsehserie *Profiler*.



VIRTUOS
Angelo Badalamenti hat unzählige Filme musikalisch untermauert.

der oberen Schultertasten. Je schneller Sie drücken, desto eher sind Sie den Körper los. Oft sorgt in besonders prekären Situationen ein Zeitlimit von ein paar Sekunden dafür, dass noch zusätzliche Spannung aufgebaut wird. Dieses Zeitlimit existiert auch in vielen Gesprächen, sodass man sich recht schnell entscheiden muss, in welche Richtung die Unterhaltung gehen soll. Der Zeitdruck wirkt dabei keinesfalls störend, sondern eher stimmungsfördernd. Zur Atmosphäre trägt auch die Bild-

im-Bild-Technik bei, die oft verwendet wird, um zu zeigen, was parallel gerade an einem anderen Ort geschieht. Fans dürften diese Art der Spannungsförderung unter anderem von der TV-Seriensensation 24 kennen.

INTERAKTIVE VIDEOSEQUENZEN

Obwohl Fahrenheit beim besten Willen kein Action-Adventure ist, gibt es doch einige Action-Sequenzen. Diese sorgen für Abwechslung vom ansonsten sehr storybeton-

ten Gameplay, sind gelungen im Matrix-Stil inszeniert und zudem ziemlich einfach auszuführen. In der Mitte des Bildschirms werden bei Action-Einlagen zwei Ringe eingeblendet, welche die beiden Analogsticks repräsentieren. Sie müssen lediglich in schneller Folge die Sticks in die angezeigte Richtung drücken, um eine entsprechende Aktion Ihres Charakters auszulösen. Damit auch weniger reaktionsschnelle Spieler eine Chance haben, gibt es drei Schwierigkeitsgrade. Diese

BASKETBALL Lust auf eine Partie 1 on 1 mit Tyler?



VERHÖR AM TATORT Was hat die Bedienung gesehen?



KILLER ODER OPFER? Held Lucas versteht die Welt nicht mehr.



bestimmen die Geschwindigkeit der Richtungsfolgen und die Anzahl der Fehler, die Sie bei deren Ausführung machen dürfen.

FILMREIF INSZENIERT

Fahrenheit ist zwar bei weitem nicht der grafisch imposanteste Titel für die PlayStation 2, bietet aber enorm detaillierte Umgebungen sowie erstklassige Animationen und ist zudem fantastisch inszeniert – und das gilt nicht nur für die packende Story, sondern auch für die filmreifen Zwischensequenzen. Die Atmosphäre ist so fantastisch, dass es unheimlich schwer fällt, sich dem Spiel wieder zu entziehen. Schließlich will man doch un-

bedingt erfahren, was den drei Protagonisten in der nächsten Szene widerfährt.

Bleibt die Frage vom Anfang: Läutet *Fahrenheit* wirklich eine Revolution im Adventure-Genre ein? Die Antwort darauf kann nur „ja“ lauten. Auch wenn die uns vorliegende Version nur einige Szenen umfasst, ist das enorme Potenzial unübersehbar. Bleibt zu hoffen, dass *Fahrenheit* von den Adventure-Fans ebenso positiv aufgenommen wird wie in unserer Redaktion, wo der Titel wirklich jeden fasziniert hat. Und das ist bei den höchst unterschiedlichen Spielernaturen bei uns etwas ganz Besonderes.

WOLFGANG FISCHER

VORSCHAU FAHRENHEIT

Hersteller:	Atari
Entwickler:	Quantic Dream
Genre:	Adventure
Sprache:	Deutsch
Umfang:	44 Szenen

Internet: www.atari.de

Spieler:	Termin:
1	September

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Packender, interaktiver Film, der dem praktisch toten Adventure-Genre neues Leben einhaucht.

Beat Down: Fists

Das Gesetz der Straße: **Blaue Augen und gebrochene Nasen** sind in Las Sombras keine Seltenheit.

Bereits in der PLAYZONE-Ausgabe 04/05 haben wir Ihnen über *Beat Down: Fists of Vengeance* berichtet. Bei einer Präsentation des Spiels in Düsseldorf konnten wir den Titel nun selbst anspielen und viele neue Infos dazu in Erfahrung bringen. Um die Zweikampf- und Straßenschlachtorgie

noch interessanter zu machen, haben die Entwickler neue Elemente ins Spiel eingebaut.

NEUE SPIELELEMENTE

Seit unserem letzten Bericht hat sich einiges getan. Schon im Vorfeld hatte Capcom angekündigt, dass Kleidung eine wichtige Rolle spielen würde. Nun konnten wir uns

davon überzeugen, dass auch das sonstige Aussehen des Charakters von großer Bedeutung ist. Gejagt von der Mafia und der Polizei, gilt es, regelmäßiges das Erscheinungsbild des Helden zu verändern, um auf der Straße nicht erkannt zu werden. Wie leicht die Verkleidung von einer der beiden Parteien durchschaut werden

kann, entnimmt man den Prozentanzeigen am oberen Bildschirmrand: Je höher der angegebene Wert, desto größer ist die Chance, dass man von den Mafiaschlägern oder den Ordnungshütern angegriffen wird. Ein neues Outfit verändert die Zahlen zu Ihren Gunsten, wobei sich die teuren Kleidungsstücke stärker auf die Bekanntheits-



ERWISCHT Dieser Polizist hat uns erkannt und macht nun Bekanntschaft mit dem Stahlrohr.

ts of Vengeance

anzeige auswirken. Allerdings sind Klamotten nur der Anfang: Beim Friseur lässt man sich einen neuen Haarschnitt verpassen, Schmuck und Accessoires dürfen ebenfalls ausgetauscht werden. Obendrein kann man sich in einer Klinik diverse Tätowierungen verpassen lassen und sogar ein Besuch beim Chirurgen ist möglich, um das Gesicht entscheidend zu verändern. Falls der Held sich allerdings zu oft unters Messer begibt, sieht er nach einiger Zeit wie ein modernes

Kunstwerk aus. Das nötige Kleingeld stiehlt man den besiegten Gegnern oder man erledigt einen der optionalen Aufträge. Insgesamt gibt es 50 verschiedene Nebenmissionen, durch die man einen großen Haufen Geld verdienen kann. Das ist auch dringend nötig, da nicht nur die Kleidung, sondern auch Heilungsmittel sehr teuer sind. Selbst die neuen Spezialangriffe gibt es nicht kostenlos. Zum jetzigen Zeitpunkt macht das Spiel auch technisch einen guten Eindruck. Die Spiel-

figuren werden detailliert dargestellt und sind sehr flüssig animiert. Obendrein läuft das Spiel ruckelfrei, selbst wenn auf dem Bildschirm eine große Anzahl von Gegnern ihr Unwesen treibt. Mit den abwechslungsreichen Kämpfen und den zusätzlichen Spielelementen wie dem Verändern des Aussehens, der Kapitalbeschaffung und dem Bandenmanagement verspricht *Beat Down: Fists of Vengeance* ein Prügelspiel der Extraklasse zu werden.

MICHAEL MEYER

VORSCHAU BEAT DOWN: F.O.V.

Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Genre:	Beat 'em Up
Sprache:	Nicht bekannt
Umfang:	Nicht bekannt
Internet: www.capcom.com	

Spieler:	Termin:
1	September

SEHR GUT

Knallhartes Prügelspektakel mit zwei sehr unterschiedlichen Kampf-Modi und viel Abwechslung.

FRISEUR Es ist sehr wichtig, das Aussehen regelmäßig zu verändern.



New look.

☑ CHECK ☒ OK ○ CANCEL



GANGSTER Während eines Kampfes heuern wir neue Mitglieder für unsere Gang an.

I'm your new boss. Got that?

Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown

Die Multi-Kulti-Einsatztruppe feiert
auf der PlayStation 2 ihr Comeback.



HÜBSCH: Die Lichteffekte sind wie schon beim Vorgänger ein wahrer Augenschmaus.

TÜRÖFFNER: Neuerdings können auch mit der Shotgun Türen geöffnet werden – ziemlich rabiat.



Mit Tom Clancy's *Rainbow Six Lockdown* schicken die Jungs von Ubisoft zum zweiten Mal ihr Sondereinsatzkommando Rainbow auf der PlayStation 2 ins Rennen. Wie schon beim Vorgänger handelt es sich bei *Lockdown* um einen Taktik-Shooter. Als Anführer eines vierköpfigen, international aufgestellten Antiterrorteams dringt man in 16 abwechslungsreichen Missionen in Gebäude ein, rettet Geiseln, entschärft Bomben und schaltet unzählige Gegner aus. Dabei muss der Spieler nicht nur seinen eigenen Charakter (dabei handelt es sich um den schon aus dem ersten Teil bekannten Mexikaner Ding Chavez) beherrschen, sondern auch als Befehlsgeber eine gute Figur machen: Entweder per Controller- oder per Sprachanweisungen können den insgesamt neun virtuellen Kollegen verschiedene Befehle erteilt werden.

BEI DER KI HAKT ES NOCH

Eine schenswerte KI der computergesteuerten Kameraden war im Vorgänger noch der Garant für Spielspaß. In der uns vorliegenden Preview-Version von *Lockdown* macht sie dagegen einen bisher unausgereiften Eindruck. Nicht nur, dass die Teammitglieder teilweise ungestüm und unüberlegt Räume betreten, sie können oft auch noch durch die Wände sehen: Regelmäßig beginnen die Kollegen einfach zu schießen, obwohl sich im Raum keine Gegner befinden – dafür aber im nächsten. Bis zur Verkaufsversion sollte dieses Problem allerdings beseitigt sein und wir hoffen, dem Spieler wird eine ähnlich gute KI wie beim Vorgänger geboten.

MEHR ACTION, WENIGER TAKTIK

Neben den neu hinzugefügten Sniper-Spielabschnitten, bei denen man den deutschen Scharfschützen Dieter Weber steuert, der mit seinem Gewehr aus weiter Entfernung der Einsatzgruppe heranströmende Feinde vom Hals hält, ist die größte spielerische Neuerung das deutlich angehobene Spieltempo. *Lockdown* erinnert eher an einen gewöhnlichen Ego- als an einen waschechten Taktik-Shooter: In

viele Levelabschnitten kann man deutlich schneller und kompromissloser zu Werke gehen als noch beim Vorgänger. Der überlegte Einsatz des Teams ist dadurch wesentlich seltener erforderlich. Dadurch spielt sich der Titel zwar actionreicher, verliert aber auch gleichzeitig etwas an von seinem taktischen Anspruch.

NOCH RELATIV DETAILARME OPTIK

Doch nicht nur bei der KI, auch auf grafischer Seite macht der Titel einen noch nicht ganz ausgereiften Eindruck. Zwar läuft das Geschehen im Vergleich zum Vorgänger sehr flüssig ab (Ruckler sind die seltene Ausnahme), dafür enttäuscht *Lockdown* aber bisher mit einer relativ detailarmen Umgebungsgrafik. Daran schuld sind nicht nur die niedrig aufgelösten Texturen, sondern auch die geringe Anzahl der Polygone und die oftmals fehlenden Schatten. *Lockdown* macht einen altbackenen Eindruck und wirkt grafisch stellenweise wie ein 08/15-Ego-Shooter für die PlayStation 2.

VERHEISSUNGSVOLLER MULTIPLAYER

Einen ziemlich ausgereiften Eindruck macht dagegen der Mehrspieler-Modus. Wer einen Netzwerkadapter sein Eigen nennt, kann entweder lokal oder online gegen bis zu 16 menschliche Kontrahenten antreten. Im Vergleich zu *Ghost Recon* spielen sich die Multiplayer-Matches bei *Lockdown* sehr flüssig und sorgen dank verschiedener Spielmodi für genügend Langzeitmotivation.

OLIVER BECK

VORSCHAU R6 LOCKDOWN

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Genre:	Taktik-Shooter
Sprache:	Deutsch
Umfang:	Nicht bekannt
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1-8 (online)	September

GUT

Saubere Fortsetzung des erfolgreichen Taktik-Shooters. Optisch noch unspektakulär und mit KI-Macken.

EINSCHÄTZUNG





Zweiter-Weltkrieg-Spiele gibt es wie Sand am Meer. *Medal of Honor*, *Call of Duty* oder *Brothers in Arms* sind nur einige aktuelle Beispiele. Dabei handelt es sich meistens um Ego-Shooter, bei denen der Spieler aufseiten der Alliierten gegen die Deutschen und deren Verbündete kämpft. *Heroes of the Pacific* bedient sich zwar auch der sehr beliebten WWII-Thematik, ist aber ein waschechter Vertreter des aussterbenden Flugaction-Genres.

Der Spieler übernimmt die Rolle des ehrgeizigen US-Navy-Piloten William Crowe. Im Kampagnenmodus, der durch den kompletten Zeitraum des Zweiten Weltkriegs führt, startet das Spiel mit der Bombardierung von Pearl Harbor durch die Japaner im Dezember 1941. Von nun an klemmt man sich in 26 Missionen hinter den Schaltknüppel diverser authentischer Militärmaschinen (in der finalen Fassung sollen 35 verschiedene Flugzeuge ins Spiel integriert sein) und bekämpft so die feindlichen Aggressoren aus Asien.

SCHNELL IN DIE LUFT UND AB IN DEN KAMPF

Da die Entwickler von IR Gurus viel Wert auf Action legen und dem Spieler einen schnellen Einstieg ins Fliegerleben ermöglichen wollen, muss man für *Heroes of the Pacific* nicht erst ein dickes Handbuch lesen oder massig Flugstunden absolvieren. Hat man die fünf kurzen und einfachen Missionen des Tutorials abgeschlossen, ist man bereits fit für den Luftkampf gegen richtige Gegner. Mit einer realistischen Flugsimulation hat *Heroes of the Pacific*

aber nur wenig gemeinsam. Es stehen vielmehr aberwitzige Flugaktionen, spannende Dogfights und spektakuläre Angriffsmanöver im Vordergrund. Eine Besonderheit ist dabei die Darstellung der Luftschlachten. Nicht selten befinden sich nämlich über hundert Flugzeuge gleichzeitig in der Luft und verdunkeln sprichwörtlich den gesamten Himmel. Da der Spieler zusätzlich noch das Kommando über mehrere Flügelmänner besitzt, ist es oft gar nicht so einfach, immer den Überblick zu behalten.





SNUELL WEG Mit dem schwerfälligen und völlig zerstörten Bomber treten wir die Heimreise an.



DIE ABWECHSLUNG MACHT'S

Um etwas Abwechslung in den Fliegeralltag zu bekommen, gibt es nicht nur regelmäßig Luftduelle gegen einzelne oder mehrere Gegner, man muss in verschiedenen Missionen auch Spezialaufgaben erfüllen. Ziel eines Einsatzes nahe den Midway-Inseln ist beispielsweise das Versenken japanischer U-Boote mit einem schwerfälligen Torpedobomber. Dabei muss man nicht nur feindliche Abfangjäger gekonnt umfliegen, sondern auch ein wachsames

Auge auf die Höhen- und Geschwindigkeitsanzeigen haben. Nur wenn die am unteren linken Bildschirmrand angezeigten Maximalwerte eingehalten werden, können die Torpedos erfolgreich ins Ziel gebracht werden. Befindet man sich bei einem anderen Einsatz dagegen im Cockpit eines Sturzflugbombers, spielen eine möglichst hohe Geschwindigkeit und ein Neigungswinkel von mindestens 45 Grad beim Sturzflug die entscheidende Rolle. Für genügend Abwechslung ist bei *Heroes of the Pacific* gesorgt.



BODENANGRIFF Die Umgebungsgrafik am Boden ist leider sehr spartanisch ausgefallen.



AUGEN ZU UND DURCH Keine Sorge, das Durchfliegen von dicken Explosionen schadet dem Flugzeug nicht.

Zerstören Sie die Pete-Aufklärer: 5 von 7 zerstört F1M Pete-Aufklärer

KAMPAGNE IST NICHT ALLES

Wem der Kampagnen-Modus nicht genug ist, der darf in verschiedenen Einzelmmissionen historische Luftschlachten nachspielen oder sich mit dem Mehrspieler-Modus vergnügen. Hier kann man mit einem Freund nicht nur im Koop-Modus zusammen auf Gegnerjagd gehen (sogar das gemeinsame Fliegen eines Flugzeuges ist möglich), sondern online auch mit bis zu sieben weiteren Spielern den wahren Luftkönig unter sich ausmachen.

OLIVER BECK

VORSCHAU HEROES O. T. PACIFIC

Hersteller: Codemasters

Entwickler: IR Gurus

Genre: Action

Sprache: Deutsch

Umfang: 26 Missionen

Internet: www.codemasters.de

Spieler: 1-8 (online)

Termin: September

EINSCHÄTZUNG

GUT

Genrefans kommen hier auf ihre Kosten: Abwechslungsreiche Dauerauction für Fliegerfans!



GEFÄHRLICH Die gegnerischen Kriegsschiffe heizen dem Spieler mit ihren Flaks ordentlich ein.



HILFREICH Dank Zoom-Funktion sehen wir auch weit entfernte Gegner in ausreichender Größe.

freenetDSL*

**ICH
Me
fre
ni**



DSL-FLATRATE

€ 8,90*

deutschlandweit
wenn freenetDSL verfügbar

**UND FÜRS TELEFONIEREN
ZAHL ICH GAR NIX!***

*Flatrate ist nicht auf bestimmte Städte oder Regionen begrenzt, sondern gilt überall, wo DSL verfügbar ist. Angebot gilt nur bei gleichzeitiger Bestellung eines freenetDSL-Anschlusses für € 49,90. In vielen Anschlussbereichen verfügbar. Mindestvertragslaufzeit 12 Monate, automatische Verlängerung um jeweils weitere 12 Monate, wenn keine Kündigung mindestens 30 Tage vor Vertragsende erfolgt. Telefonieren nur bei reinen Internet-Gesprächen, die von einem freenet iPhone zu einem anderen freenet iPhone geführt werden. Um freenet iPhone nutzen zu können, benötigte Freenet iPhone-Karte. Mit Erscheinen dieses Prospektes (07/05) verlieren alle bisherigen Angebote ihre Gültigkeit. Alle Angebote gültig bis zum 31.07.2005. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.

0180 - 30 30 530 (0,09 €/Min., 7-23h)

ZAHL NICHT MEHR!
hr muss eine echte
enetDSL-Flatrate
cht kosten!*



freenet.de

normal ist das nicht!

chlusses ab € 16,90 mtl. Einmaliger Bereitstellungspreis für DSL1000
as 2 Monate vor Ablauf der Vertragslaufzeit erfolgt. Kostenloses
n Sie einen Online-Anschluss, durch den weitere Kosten entstehen.

www.computec.freenet.de

MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS



PLATZ/VORMONAT		MONAT
1	4 Resident Evil 4	8
2	2 Final Fantasy XII	14
3	10 Der Pate	5
4	NEU True Crime: New York City	1
5	NEU Call of Duty: Big Red One	1
6	WE Kingdom Hearts II	4
7	NEU Need for Speed Most Wanted	1
8	NEU Brothers in Arms: Earned in Blood	1
9	NEU Prince of Persia: Kindred Blades	1
10	NEU Tomb Raider: Legend	1

Die E3 ist vorbei, die Sommerhits sind alle endlich erschienen, folglich tut sich was in unseren Most-Wanted-Charts: Satte sechs Neueinsteiger sind in diesem Monat zu vermelden!

Quelle: P2-Zeugnisauswertung

DIE KOMMENDEN HITS

Sie wollen wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir Ihnen eine monatlich aktualisierte Übersicht über die am schnellsten erwarteten PlayStation-2-Spiele.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

MOST WANTED
8. PLATZ



Mit deutlich aggressiver und cleverer agierenden Gegnern, neuen Fahrzeugen und Waffen sowie nicht zuletzt aufwendigen Physikroutinen für zerstörbare Umgebungen will Gearbox Software beim zweiten Mal die Messlatte noch höher legen. Mehr dazu in unserer Vorschau auf den Seiten 16 bis 19!

Hersteller: **Ubisoft**
Termin: **Oktober**
Genre: **Taktik-Shooter**

Schreiben Sie eine SMS und gewinnen Sie!

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl!

Und um können Sie gewinnen:
Um an dem Gewinnspiel teilzunehmen, nennen Sie uns einfach Ihre drei liebsten Lieblingsspiele oder Ihnen am liebstensten erwarteten Titel. Für die Leser-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 LC Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 LC 17“, wenn Metal Gear Solid 3 Ihr absoluter Lieblingsspiel ist.). Für die Most-Wanted-Charts: Senden Sie uns eine SMS mit dem Text „P2 MW Nummer Ihres Favoriten“ (Beispiel: Schreiben Sie „P2 MW 08“ und wählen Sie somit: Final Fantasy X) zu Ihrem Most-Wanted-Teil Nr. 13.

D: 84446
€ 0,49/SMS – E-Plus, O2, Vodafone
(inkl. 0,12 €/SMS VF-D2-Transportanteil),
€ 0,61/SMS – T-Mobile
(inkl. 0,12 €/SMS T-Mobile-Transportanteil)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS



oder schicken Sie eine Postkarte mit den Nummern Ihres Favoriten an:
COMPUTER MEDIA AG, Kennwort: P2-Charts, Br.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

LESER-CHARTS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benennung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computer Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 23. Aug. 05.

MOST WANTED

- 01 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 02 Bully
- 03 Burnout Revenge
- 04 Call of Duty: Big Red One
- 05 Der Pate
- 06 Final Fantasy XII
- 07 GTA Liberty City Stories (PSP)
- 08 Hitman: Blood Money
- 09 Killer 7
- 10 Kingdom Hearts II
- 11 Metal Gear Solid 3: Subsist.
- 12 Metal Gear Solid 4
- 13 Need for Speed Most Wanted
- 14 Onimusha: Dawn of Dreams
- 15 Peter Jackson's King Kong
- 16 Prince of Persia: Kindred Bl.
- 17 Resident Evil 4
- 18 The Warriors
- 19 Tomb Raider: Legend
- 20 True Crime: New York City

BURNOUT REVENGE



Der vierte Teil der Burnout-Serie wird offiziell weniger bunt als die Vorgänger, sieht aber trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb – wieder einmal fantastisch aus.

Hersteller: **Electronic Arts**
Termin: **September**
Genre: **Rennspiel**

CALL OF DUTY: BIG RED ONE

MOST WANTED
5. PLATZ



Mit dem Vorgänger *Finest Hour* fiel das Konsolendebüt von Activision's Serie etwas unspektakulär aus, ein neues Entwicklerteam scheint es diesmal besser zu machen.

Hersteller: **Activision**
Termin: **4. Quartal**
Genre: **Ego-Shooter**

DER PATE



Nach der enttäuschenden E3-Präsentation des Großprojekts *Der Pate* sind wir sehr gespannt, ob das fertige Produkt der legendären Vorlage gerecht wird.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Herbst
Genre:	Action

FIFA 06



Electronic Arts hat uns zu einem Studiobesuch eingeladen, und so können Sie auf den Seiten 46 bis 49 Heinrich Lenhardt ausführlichen Bericht zum neuen *FIFA* lesen!

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	4. Quartal
Genre:	Fußball

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



Endlich ließ Rockstar Games die Katze aus dem Sack und veröffentlichte erste Bilder vom neuen *GTA-Spiel* für die PSP. Mehr dazu auf den Seiten 30 bis 34!

Hersteller:	Rockstar Games
Termin:	Herbst
Genre:	Action

KINGDOM HEARTS



Wieder einmal schafft *Kingdom Hearts II* den Einstieg in die Most-Wanted-Charts. Unser Vorschaubericht im letzten Heft hat erneut das Interesse der Fans geweckt!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	1./2. Quartal 2006
Genre:	Rollenspiel

FINAL FANTASY XII



Vor April 2006 ist in Deutschland nicht mit einer Veröffentlichung von *Final Fantasy XII* nicht zu rechnen, doch ist die Vorfreude der Fans ungebrochen – die weiterhin sehr hohe Platzierung in den Most-Wanted-Charts spricht Bände. Mit etwas Glück gibt's in der nächsten PLAYZONE einen großen Bericht zum Spiel direkt aus Japan!

Hersteller:	Square Enix
Termin:	2. Quartal 2006
Genre:	Rollenspiel

GUN



Immer nur *Tony Hawk* wird natürlich irgendwann langweilig. Mit *Gun* probiert Activisions Erfolgsteam *NeverSoft* mal was ganz anderes – lesen Sie dazu unsere Vorschau ab Seite 20!

Hersteller:	Activision
Termin:	November
Genre:	Action

HITMAN: BLOOD MONEY



Wie versprochen finden Sie in dieser Ausgabe einen großen Vorschaubericht zu *Hitman: Blood Money* – sowohl auf den Seiten 36 bis 41 als auch auf der DVD!

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



Zum zweiten Teil gab's die *Substance*-Neuaufgabe, das auf-gebohrte dritte *MGS* wird *Subsistence* heißen. Diesmal neu dabei: eine verbesserte Kamera und Online-Modi.

Hersteller:	Konami
Termin:	2006
Genre:	Action-Adventure

NEED FOR SPEED MOST WANTED



Total auf Multiformat eingestellt: Das neue *Need for Speed* erscheint für PlayStation 2, PSP und ebenso für die kommende Konsolengeneration (von der dieses Bild stammt).

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	November
Genre:	Rennspiel

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS


Mit noch höherem Actiongehalt, betont coolerer Präsentation und komplett neuen Helden geht das erste *Onimusha* nach der Nobunaga-Trilogie seinen eigenen Weg.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2006
Genre:	Action

PETER JACKSON'S KING KONG


So und nicht anders müssen Spielumsetzungen von Kino-Blockbustern aussehen. Manch einer in der Redaktion freut sich mehr auf das Spiel als auf den Film!

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	16. November
Genre:	Action

PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES


Das neue *Prince of Persia* scheint noch düsterer als der Vorgänger *Warrior Within* zu werden und machte auf der E3 einen wirklich vielversprechenden Eindruck.

Hersteller:	Ubisoft
Termin:	November
Genre:	Action

RESIDENT EVIL 4


Es kommt auch für die PS2 und entgegen aller Unkenrufe sieht es auch auf der Sony-Konsole hervorragend aus! Wenn alles klappt, will Capcom auf der Games Convention im August erstmals eine spielbare Fassung der PS2-Umsetzung von *Resident Evil* präsentieren. Wir sind schon äußerst gespannt!

Hersteller:	Capcom
Termin:	2005
Genre:	Action-Adventure

MOST WANTED
1. PLATZ
RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE #2


Beim zweiten Anlauf endlich online spielbar: Auf den Seiten 64 bis 66 werfen wir noch mal einen Blick auf eine fast fertige Vorversion, bevor im nächsten Heft der Test folgt.

Hersteller:	Capcom
Termin:	26. August
Genre:	Action-Adventure

SOUL CALIBUR III


Nachdem *Soul Calibur* nur für Segas Dreamcast und der Nachfolger gleich für drei Systeme erschien, wird der neueste *Soul Blade*-Nachfolger wieder Sony-exklusiv!

Hersteller:	Name/Sony
Termin:	Herbst/Winter
Genre:	Beat 'em Up

STAR WARS BATTLEFRONT II


Das Coverthema unserer letzten Ausgabe zählte auf der E3 erwartungsgemäß zu den Highlights der Messe. Erfreulich: Auch eine PSP-Version soll noch dieses Jahr kommen!

Hersteller:	LucasArts
Termin:	4. Quartal
Genre:	Action

TOMB RAIDER: LEGEND


Tomb Raider: Legend wird ein grandioses Comeback für Lara Croft. Mit toller Technik und komplett überarbeiteter Steuerung kommt hier ein echter Hit auf uns zu!

Hersteller:	Eidos
Termin:	Herbst
Genre:	Action-Adventure

MOST WANTED
10. PLATZ
TRUE CRIME: NEW YORK CITY


Nach unserer Exklusiv-Premiere im letzten Heft ist es nicht weiter verwunderlich, dass *True Crime: New York City* der höchste Most-Wanted-Neueinsteiger des Monats ist.

Hersteller:	Activision
Termin:	Herbst
Genre:	Action

MOST WANTED
4. PLATZ

ZULETZT ERSCHIENEN



Batman Begins
Genre: Action
Wertung: 81%
Es geht doch: Das von Eurocom entwickelte Spiel zum Film schlägt sich wacker.



Cold Winter
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 87%
Der etwas andere Ego-Shooter von Vivendi ist für jeden Genre-Fan einen Blick wert.



Destroy All Humans!
Genre: Action
Wertung: 83%
THQs witzige Alien-Ballerei schrammte nur knapp am PLAYZONE-Hit vorbei.



Fantastic 4
Genre: Action
Wertung: –
Leider erreichte uns die Testversion zu Activisions Spiel zum Film zu spät. Schade!



Formel Eins 2005
Genre: Rennspiel
Wertung: 87%
Sonzis F1-Rennspiel zeigt sich konsequent verbessert – die neue Referenz!



Killer 7
Genre: Action
Wertung: 83%
Capcoms optisch äußerst abgedrehtes Actionspiel testen wir in dieser Ausgabe!



Medal of Honor ...
Genre: Ego-Shooter
Wertung: 85%
... European Assault: Nach dem enttäuschenden Rising Sun endlich wieder ein Hit!



Shin Megami Tensei ...
Genre: Rollenspiel
Wertung: 87%
... Lucifer's Call: Ubisoft bringt einen weiteren Rollenspiel-Hit nach Deutschland!



Tekken 5
Genre: Beat 'em Up
Wertung: 89%
Schneller als alle Vorgänger schaffte es der beste Teil der Serie nach Europa.

JULI

Brian Lara International Cricket 2005	29. Juli
Charlie und die Schokoladenfabrik	29. Juli
Ford Mustang	15. Juli
Gametrek: Real World Golf	21. Juli
Outlaw Volleyball Remixed	29. Juli
The King of Fighters 2002	Juli
Virtual Pool: Tournament Edition	Juli
Worms 4: Mayhem	29. Juli

AUGUST

Football Generation	Mitte August
Resident Evil Outbreak File #2	26. August

3. QUARTAL / SEPTEMBER

187 Ride or Die	3. Quartal
25 to Life	September
America's Army: Rise of a Soldier	3. Quartal
Beet Down: Fists of Vengeance	30. September
Brave: Die Suche nach dem Geisterführer	September
Burnout Revenge	September
Call of Duty: Dark Corners ...	16. September
Commandos Strike Force	3. Quartal
Crime Life: Gang Wars	September
Digimon World 4	1. September
Evil Dead Regeneration	2. September
EyoToy Kinetic	September
Fahrenheit	8. September
Free Running	September
Getting Up: Contents under Pressure	29. September
Hitman: Blood Money	Herbst
L.A. Rush	3. Quartal
Madden NFL 06	8. September
Metal Slug 4	30. September
Metal Slug 5	30. September
Mortal Kombat: Shaolin Monks	3. Quartal
NHL 06	22. September
Outlaw Tennis	September
Pariah	26. September
Rainbow Six Lockdown	September
Shaman King: Power of Spirit	September
Sonic Gems Collection	September
Sniper Elite	September
Spartan: Total Warrior	September
Super Monkey Ball Deluxe	September

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	9. September
The King of Fighters 2003	30. September
The Nightmare Before Christmas	30. September
The Suffering: Ties That Bind	3. Quartal
Tiger Woods PGA Tour 2005	22. September
Top Spin	September
Total Overdose	16. September
Without Warning	3. Quartal
World Poker Tour 2X6	September
WRC: Rally Evolution	September
Ys – The Ark of Napishtim	September

2005

24: The Game	Herbst
50 Cent: Bulletproof	Herbst
And 1 Streetball	4. Quartal
Battlefield 2: Modern Combat	27. Oktober
BDFL Manager 2006	Herbst
Bratz: Rock Angelz	Oktober
Brothers in Arms: Earned in Blood	Oktober
Bully	Oktober
Buzz: The Music Quiz	Oktober
Call of Duty: Big Red One	4. Quartal
Capcom Classics Collection	4. Quartal
Castlevania: Curse of Darkness	Herbst
College Hoops 2K6	November
Commandos Strike Force	2005
Crash Tag Team Racing	Herbst
Dancing Stage Max	Herbst
Delta Force Black Hawk Down	Nicht bekannt
Der Pate	Herbst
The Incredibles: Angriff des Tunnelr...	November
DTM Race Driver 3	Winter
EyeToy Play 3	November
Fear and Respect	4. Quartal
FFA 06	4. Quartal
Final Fight Streetwise	4. Quartal
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Ende 2005
Gauntlet: Seven Sorrows	4. Quartal
Genji: The Legend Begins	4. Quartal
Ghost Recon 3	4. Quartal
Gun	November
Harry Potter und der Feuerkelch	November
Heroes of the Pacific	Herbst
Jak X	4. Quartal
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau	Herbst
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Winter

Midway Arcade Treasures 3	4. Quartal
NBA 2K6	Oktober
Need for Speed Most Wanted	November
NHL 2K6	Oktober
Peter Jackson's King Kong	16. November
Prince of Persia: The Sands of Time	Ende November
Ratchet Deadlocked	4. Quartal
Resident Evil 4	2005
Samurai Shodown V	28. Oktober
Shadow of the Colossus	3./4. Quartal
Shadow the Hedgehog	November
Shining Force Neo	Herbst
Shrek SuperSlam	Herbst
S.L.A.I. – Steel Lancer Arena International	Herbst
Sly 3	Herbst
S.O.C.O.M. 3: U.S. NAVY SEALs	Herbst
Soul Calibur III	Herbst/Winter
SpyToy	3./4. Quartal
SSX on Tour	4. Quartal
StarCraft: Ghost	2005
Stuart Little 3	2005
Tenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Mele	Herbst
The Incredibles 2	November
The Matrix: Path of Neo	November
The Movies	2005
The Regiment	Herbst
The Warriors	21. Oktober
Tomb Raider: Legend	Herbst
Tony Hawk's American Wasteland	4. Quartal
True Crime: Streets of New York	2005
Ultimate Spider-Man	Herbst
Winx Club	Herbst
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	Herbst
X-Men Legends II	4. Quartal

2006

Black	2006
Devil Kings	2006
Dragon Quest VIII	1./2. Quartal 2006
Driver 4	Anfang 2006
Final Fantasy XII	2. Quartal 2006
Kingdom Hearts II	1./2. Quartal 2006
Okami	2006
Onimusha: Dawn of Dreams	2006
Phantasy Star Universe	2006
Scarface	2006
Splinter Cell 4	1. Quartal 2006
SpongeBob: Licht, Kamera, Film ab!	Februar 2006
Tak 3: The Great Jyu Challenge	März 2006
Zathura	Februar 2006

DIE BESTEN SPIELE

LESER-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	2 Grand Theft Auto San Andreas 8
2	3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater 4
3	7 Final Fantasy X 31
4	4 Need for Speed Underground 2 6
5	8 Devil May Cry 3: Dantes Erwachen 3
6	1 Gran Turismo 4 4
7	WE Pro Evolution Soccer 4 2
8	WE Medal of Honor Frontline 20
9	WE Kilzone 6
10	10 Burnout 3: Takedown 8

San Andreas ist zurück an der Spitze. Überraschung: Anstatt des gelungenen neuen Teils *European Assault* steigt mit *Frontline* ein altes *Medal of Honor* wieder in die Lesercharts ein. Quelle: PLAYZONE-Zeugnisauswertung

VERKAUFES-CHARTS



PLATZ/VORMONAT	MONAT
1	NEU Tekken 5 1
2	NEU Medal of Honor European Assault 1
3	7 Metal Gear Solid 3: Snake Eater 4
4	NEU SingStar: The Dome 1
5	NEU Formel Eins 2005 1
6	8 Grand Theft Auto San Andreas 9
7	1 Star Wars Episode III: D. Rache der Sith 2
8	2 Gran Turismo 4 4
9	NEU SingStar: The Dome (Mikrofon-Bunde) 1
10	WE WWE SmackDown! vs. RAW 2

Sonys sommerliche Software-Offensive sorgt für frischen Wind in den Verkaufscharts und auch das neue *Medal of Honor* kann sich weit vorne platzieren. *Star Wars* ist schon wieder „out“.

Quelle: SATURN

STRATEGIE



FULL SPECTRUM WARRIOR

Trotz ruckeliger Grafik auch auf der PS2 ein fesselndes, innovatives Spielerlebnis.

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Diegaa: Hour of Darkness	Electronic Arts	88%
Football Manager 2005	Electronic Arts	86%
Gladius	LucasArts	85%
Ring of Red	Konami	85%
Phantom Brave	Koel	83%
Full Spectrum Warrior	THQ	83%

DENKSPIEL/PUZZLE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Kuri Kuri Mix	Empire	79%
Bombastic	Capcom	75%
Worms Blast	Ubisoft	72%
Super Bust-A-Move 2	Acclaim	71%

RENNSPIELE



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Das lange Warten hat sich gelohnt: Besser als *Need for Speed Underground 2*!

RENNSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gran Turismo 4	Sony	93%
Burnout 3: Takedown	Electronic Arts	93%
Midnight Club 3: Dub Edition	Rockstar Games	90%
DTM Race Driver 2	Codemasters	90%
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	89%
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	88%
Midnight Club II	Take 2	88%

FUNRACER/ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Crazy Taxi	Acclaim/Sega	88%
Shox	Electronic Arts	87%
Stuntman	Atari	86%
Rumble Racing	Electronic Arts	86%
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	85%
WipOut Fusion	Sony	84%

ENTERTAINMENT



EYETOY MONKEY MANIA

Die Ape Escape-Affen sind los und sorgen für Spaß vor der EyeToy-Kamera.

MUSIKSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
SingStar/SingStar Party	Sony	88%
Amplitude	Sony	86%
EyeToy Play 2	Sony	85%
Sega Superstars	Sega	85%
U-Move Supersports	Konami	85%
Frequency	Sony	85%
EyeToy Monkey Mania	Sony	83%
Space Channel 5 Part 2	Sega	83%
Dancing Stage MegaMix/Fusion	Konami	82%
Space Channel 5	Sega	82%

KAMPFSPIELE



TEKKEN 5

Noch nie erschien eine PAL-Version von Tekken so schnell nach den NTSC-Fassungen.

BEAT 'EM UP (3D)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	93%
Tekken 5	Namco	89%
Soul Calibur II	Namco	87%
Dead or Alive 2	Tecmo	87%
Mortal Kombat Deception	Midway	86%
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	86%

BEAT 'EM UP (KLASSISCH)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Gully Gear X2	Sammy	85%
Hyper Street Fighter II	Capcom	83%
The King of Fighters 2001/2002	SNK Playmore	83%

WRESTLING/BOXEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
WWE SmackDown! vs. RAW	THQ	87%
Fight Night Round 2	Electronic Arts	86%
Rocky Legends	Ubisoft	83%

ABENTEUER



SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Technisch und spielerisch generalüberholt: Chaos Theory ist das beste Splinter Cell seit Bestehen der Serie.

ACTION-ADVENTURE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	94%
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	92%
Metal Gear Solid 2: Substance	Konami	92%
Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	91%
Splinter Cell	Ubisoft	91%
Onimusha 3 – Demon Siege	Capcom	91%
Silent Hill 4: The Room	Konami	91%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	90%
Silent Hill 3	Konami	90%
Legacy of Kain: Defiance	Eidos	90%
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Eidos	90%
Onimusha 2 – Samurai's Destiny	Capcom	89%

JUMP & RUN/GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Ratchet & Clank 3	Sony	93%
Jak 3	Sony	92%
Jak II – Renegade	Sony	91%
Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Sony	90%
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	90%
Ratchet & Clank	Sony	90%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	88%
Ape Escape 2	Sony	88%
Sly 2: Band of Thieves	Sony	85%
Maximo vs. Army of Zin	Capcom	85%

ROLLENSPIELE



CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

So muss ein Nachfolger aussehen: Der Umfang wurde fast verdoppelt und viele frei anwählbare Levels fesseln dauerhaft.

ROLLENSPIELE (RUNDENBASIERT)

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Final Fantasy X-2	Square Enix	89%
Final Fantasy X	Square	89%
Arc: Twilight of the Spirits	Sony	86%
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	Electronic Arts	85%
Star Ocean: Till the End of Time	Square Enix	85%

ACTION-ROLLENSPIELE

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Champions: Return to Arms	Ubisoft	91%
Baldur's Gate: Dark Alliance II	Interplay/Accclaim	89%
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay/Virgin	88%
Dark Chronicle	Sony	87%
Fallout: Brotherhood of Steel	Interplay	86%

ACTION



MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Für unsere Spitzenliste hat's nicht ganz gereicht, mit 85 % trotzdem einer der großen Sommerhits.



ACTION

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Grand Theft Auto San Andreas	Rockstar/Take 2	95%
Star Wars Battlefront	LucasArts	92%
Grand Theft Auto Vice City (dt. Fassung)	Rockstar/Take 2	91%
GTA III	Rockstar/Take 2	91%
Devil May Cry 3	Capcom	90%
Viewtiful Joe 2	Capcom	89%
Ace Combat: Squadron Leader	Namco/Sony	87%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Killzone	Sony	90%
Brothers in Arms	Ubisoft	90%
TimeSplitters Future Perfect	Eidos	90%
Medal of Honor Frontline	Electronic Arts	89%
Project: Snowblind	Eidos	88%
Red Faction II	THQ	88%

LIGHTGUN-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Time Crisis 3	Namco	84%
Vampire Night	Namco	83%
Time Crisis II	Namco	83%
Crisis Zone	Namco	82%

SPORT



NBA STREET V3

EAs neues Streetball-Spiel ist noch besser als der zweite Teil!



FUSSBALL

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Pro Evolution Soccer 4	Konami	93%
FIFA Football 2004	Electronic Arts	86%
UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	85%

AMERICAN SPORTS

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
ESPN NFL 2K5	Sega	92%
Madden NFL 2005	Electronic Arts	92%
ESPN NHL 2K5	Take 2/Sega	89%
NBA Street V3	Electronic Arts	89%
NHL 2005	Electronic Arts	88%
ESPN NBA 2K5	Sega	85%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tony Hawk's Underground	Activision	91%
Aggressive Inline	Acclaim	90%
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	88%
SSX 3	Electronic Arts	87%
Freestyle	Electronic Arts	87%
Wakeboarding Unleashed	Activision	85%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	85%

SONSTIGE SPORTARTEN

TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
Tiger Woods PGA Tour 2005	Electronic Arts	87%
Summer Heat Beach Volleyball	Acclaim	85%
Virtua Tennis 2	Sega	83%
Swing Away Golf	Electronic Arts	81%
Disney Golf	Capcom	80%



DIE REDAKTION

REDAKTIONSVERHÖR



Christoph Kraus, 20

Schon wieder hat sich ein Praktikant in die PLAYZONE-Redaktion verirrt, der die Jungs mit Schnittchen versorgt und zum stündlichen Kaffeekränzchen lädt. Aber im Ernst: Christoph hat sich prima in Fürth eingelebt und darf sogar manchmal nach Hause in seine schmucke Altbauwohnung, wenn ihn seine Kollegen von den Fußfesseln befreien.

Und was stellst du an, wenn du mal nicht bei Computearbeitest (also zwischen zwei und fünf Uhr nachts)? Am Wochenende nach Redaktionsschluss gehe ich gerne schießen. Allerdings nicht virtuell, sondern als Hobbyschütze bei meinem örtlichen Schießstand. Ein weiteres Steckepferd von mir sind klassische Donald-Duck-Comics aus der Feder von Carl Barks. Als Donaldist befasste ich mich mit geografischen, kulturellen und philosophischen Aspekten Entenhausens. Mit dem früheren Computec-Praktikanten Sascha Schmitz werke ich zurzeit zudem an der Konzeption eines Vereinsmagazins, das Nintendo-Spieler in den Vordergrund rückt.

Dann bist du ja eigentlich bei der PLAYZONE falsch aufgehoben oder traust du dich etwa auch an einen PS2-Controller? Es stimmt, eine gewisse Nintendo-Affektion kann ich nicht abstreiten. Obwohl ich ständig versuche, Wolfgang vom GameCube und DS zu überzeugen, zocke ich natürlich auch gerne PlayStation 2 – aktuell beispielsweise *Metal Slug 4*. Und es überrascht wohl wenig, dass ich dem PSP-Launch genauso entgegenfiere wie meine Redaktionskollegen.

Als Praktikant bleibt uns Christoph noch ein paar Wochen erhalten, dann wird es ihn an die Nürnberger Uni verschlagen, wo er sich der Japanologie widmet. Erste Erfahrungen mit der Sprache konnte er bereits während eines dreiwöchigen Tokio-Trips im vergangenen Jahr sammeln.



HANS IPPISCH
35, Redaktionsdirektor
Spielt derzeit: Juiced
... kehrte gut erholt von seinem Toskana-Urlaub zurück – und hat derzeit keinen Appetit auf Spaghetti alla vongole oder Pizza prosciutto e funghi. Nur vino rosso geht noch.

MICHAEL PRUCHNICKI
27, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Beyond Good & Evil
... hat nach zwei Frankreich-Ausflügen in drei Wochen erst mal genug vom Land, denn sein Französisch reicht weiterhin gerade mal zur Übersetzung von Speisekarten!

WOLFGANG FISCHER
33, Leitender Redakteur
Spielt derzeit: Fahrenheit
... ist nach einer halbjährigen Pause wieder komplett dem PES-Virus verfallen und liefert sich mit Kollege Oli Beck in jeder freien Minute packende Matches.

MAIK BÜTEFÜR
27, Redakteur
Spielt derzeit: WipEout Pure (PSP)
... bekam endlich bewegte Bilder von Ubisofts *King Kong* zu sehen, staunte nicht schlecht und freut sich seitdem mehr aufs Spiel als auf den Film!

UWE HÖNG
31, Redakteur
Spielt derzeit: Tekken 5
... ist eigentlich gar kein Hardcore-Tekken-Fan, aber der neueste Teil der Serie hat ihn eines Besseren belehrt und völlig in seinen Bann gezogen.

MICHAEL MEYER
24, Redakteur
Spielt derzeit: Pro Evolution Soccer 5
... ist die redaktionseigene PSP auf den langen Dienstreisen ins Herz gewachsen und liebt nun dem europäischen Verkaufstart entgegen.

THOMAS EDER
27, Redakteur
Spielt derzeit: Bomberman Horizontal
... freut sich auf den nahenden PSP-Launch und hofft, dass es nicht mehr allzu lange dauert, bis er *Gran Turismo* endlich auch unterwegs spielen kann.

STEFANIE SCHETTER
27, Leitende DVD-Redakteurin
Spielt derzeit: Ape Escape
... konnte sich mit einem Dino-Knochen aus Ubisofts Montpellier-Studio freubudden und flüchten. Meidet seit ihrer Entführung Zoos, Bananen und Reifenschaukeln.

HEINRICH LENHARDT
40, Nordamerika-Korrespondent
Spielt derzeit: Psychonauts (PS2)
... gibt angehenden PSP-Käufern den Rat, die Memory-Stück-Folgekosten nicht zu unterschätzen. Mit 512 MBYTE fängt das Leben an, Video-Connaisseurs brauchen eher 1 Gig ...

MATTHIAS SCHÖFFEL
40, Designer
Spielt derzeit: Killer 7
... sport momentan eisen, um sich beim Konzert des Jahres mit sämtlichen angebotenen Fanartikeln entdecken zu können. "The King of Rockabilly": Brian Setzer in München.

BRITTA RASP
26, Junior Designerin
Spielt derzeit: Football
... hat sich nach einer exzessiven „Monaco France“-Woche unerwartlich in den Franz verliebt. Mit dem „Spätzl“ würde sie aber trotzdem nicht tauschen wollen.

DAVID MOLA
24, Azubi Mediendesigner
Spielt derzeit: GTA San Andreas
... hat endlich seine Abschlussprüfungen hinter sich gebracht und liebt nun dem Tag der Zeugnisübergabe entgegen. Bis dahin macht er *San Andreas* unsicher.

DIE ICONS



Spieler mit einer Wertung von mehr als 85 % erhalten diesen Hit-Stempel.



Zu diesem Spiel finden Sie auf der DVD eine interessante Reportage!



Spiel, dessen Multiplayer-Part eine Wertung von mehr als 85 % verdient



Vorsicht! Dieses Spiel wurde von der USK mit einem „Ab 18“-Prädikat versehen.



Achtung! Hier verraten wir überraschende Handlungswendungen.



Besser als erwartet! Diesen Titel hatte niemand auf der Rechnung.

SFT - SPIELE FILME TECHNIK ENTERTAINMENT HOCH DREI

DIGITAL FOTO & VIDEO | HANDY | HEIMKINO | PC | MP3 | PDA | SPIELE | DVD | KINO

SFT

MIT PRAXIS-
THEMEN UND
WORKSHOPS

08 | 05

SPIELE | FILME | TECHNIK

**2 FILME
AUF DVD**

NUR
2,99

im 16:9 Breitbild-Format und mit 5.1-Surround-Sound

**BLOCKBUSTER-MOVIES
MIT SYLVESTER STALLONE
UND SHARON STONE**

MR. UND MRS. SMITH
ANGELINA JOLIE und
BRAD PITT als sexy
Killerpaarchen

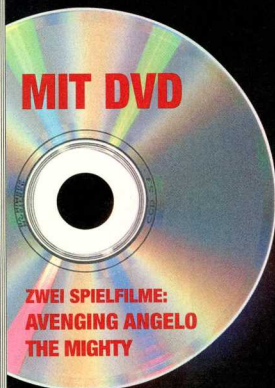
**AVENGING
ANGELO**

THE MIGHTY

**DIE BESTEN
DIGITAL-
KAMERAS**

Über 20 Top-Geräte in der Marktübersicht
+ Fotodrucker und Online-Fotolabore im Test

EDEL & STARK:
FLACHBILD-TV
Loewe „Masterpiece“
und Toshiba jüngste
LCD-Serie im Test



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**

Shin Megami Tensei Lucifer's Call

Star Ocean war kein Einzelfall. Ubisoft versorgt deutsche Rollenspieler mit **einem weiteren Highlight.**

VIDEO

HIT
PLAYZONE

Die Welt ist dem Untergang geweiht. Das ist eigentlich nichts Neues in einem Videospiel. Aber dass die Apokalypse so früh eintreten soll, ist schon erschreckend. Früh bedeutet im Fall von *Shin Megami Tensei: Lucifer's Call* circa 30 Minuten. So viel Zeit bleibt Ihnen nach Spielbeginn etwa, bis Sie der Zerstörung der Welt beiwohnen dürfen. Das Gute daran: Sie überleben das Schauspiel. Der Preis dafür: Sie geben Ihr menschliches Dasein auf und werden zum Dämonen. Im Vergleich zum Fantasy-Einzel vieler anderer Rollenspieltitel ist das Endzeit-Szenario von *Lucifer's Call*

eine herrlich erfrischende und vor allem unverbrauchte Abwechslung. Das ist aber bei weitem nicht das Einzige, was diesen Titel von anderen Genrekollegen abhebt.

KOMM AN MEINE SEITE

Auf den ersten Blick funktioniert das rundenbasierte Kampfsystem so wie in vielen anderen Rollenspielen auch. Der Clou ist allerdings, dass Sie Ihren Widersachern nicht nur mit Gewalt entgegenzutreten können. So dürfen Sie Ihr diplomatisches Gespür beweisen und versuchen, jeden beliebigen Gegner dazu zu überreden, sich auf Ihre Seite zu schlagen. Die Party besteht dementsprechend nicht aus einer festen Heldengruppe, sondern aus den Kreaturen, die die Spielwelt besiedeln. Aber nicht alle Bestien werden sich so mir



BONDAGE Dieses Engelchen wirkt gar nicht so unschuldig.

Chris	HP 119
Hoch-Pixie	HP 57
Ethys	HP 83
Liam	HP 52



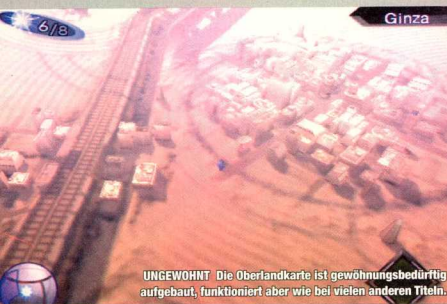
MATADOR In Lucifer's Call darf man dem Tod im wahrsten Sinne des Wortes trotzen.

nichts, dir nichts zu Ihnen gesellen. Sind Sie zum Beispiel noch nicht stark genug, ernten Ihre Überredungsversuche nur Spott und Hohn. Lässt sich ein Monster aber auf eine Unterhaltung mit Ihnen ein, haben Sie die Chance, dieses mit Ihrer Redegewandtheit, mit Bestechungsgeld und Items oder gar Ihrer Lebensenergie davon zu überzeugen, sich auf Ihre Seite schlagen. Allerdings müssen Sie Ihre neuen Mitsstreiter nicht gleich in den Kampf schicken. Sie können die rekrutierten Wesen auch auf ganz besondere Art und Weise recyceln. In Fusionskammern werden je zwei von ihnen kombiniert, um so eine neue, stärkere Kreatur zu erschaffen.

ZUG UM ZUG

Solche Fusionen bieten – neben dem Aufleveln der Mons-

ter – die einzige Möglichkeit, die Spielfiguren erstarben zu lassen. Ausrüstungsgegenstände wie Rüstungen oder Waffen gibt es keine. Dafür erlernen alle Charaktere beim Erreichen einer neuen Stufe besondere Spezialfähigkeiten wie Heil- und Angriffszauber. Das passiert automatisch. Lediglich die Werte Ihrer Hauptfigur dürfen Sie manuell anheben. Sie hat zudem die Möglichkeit, so genannte Magatama zu verzehren. Das sind kleine Dämonenwesen, die spezielle Auswirkungen auf die Werte und Fähigkeiten der Spielfigur haben. Nehmen Sie diese Möglichkeiten wahr – Sie werden sie brauchen! Die Kämpfe sind mitunter sehr anspruchsvoll. Besonders zu beachten ist daher die Zugesanzeige. Diese gibt an, wie viele Aktionen Sie noch



UNGEWOHN Die Oberlandkarte ist gewöhnungsbedürftig aufgebaut, funktioniert aber wie bei vielen anderen Titeln.



ENDZITLICH Die Story ist recht düster und erfrischend anders.



KAMERAGEIL Dämonenjäger Dante war sein Gastaufritt in Viewtiful Joe noch nicht genug.



haben, bevor der Gegner zuschlagen darf. Wenn Sie zum Beispiel Elementarangriffe verwenden, die Gegner schwächen, erhalten Sie Sonderzüge. Schlagen Sie stattdessen ins Leere, verlieren Sie Züge und der Gegner kommt schneller an die Reihe.

MONDSCHNEINSONATE
Wie in *Final Fantasy* werden Sie auch in *Lucifer's Call* in Zufallskämpfe verstrickt. Die Häufigkeit dieser Kämpfe hängt von den Mondphasen ab. In der linken oberen Bildschirmcke sehen Sie, wie voll der Mond ist. In bestimmten Phasen sind die Gegner aggressiver und

INFO DIE MANIACS-VERSION

Mehr dran, mehr drin.

Lucifer's Call entspricht der japanischen Special Edition von *Shin Megami Tensei: Nocturne*.

In Japan kam *Lucifer's Call* unter dem Titel *Shin Megami Tensei III: Nocturne* heraus. Wenige Monate nach dessen Release erschien eine erweiterte Fassung mit dem Untertitel *Maniacs*. Diese Version stand für den europäischen Release Pate – im Klartext bedeutet das für Sie jede Menge cooles Bonusmaterial. Neben neuen Gegnern, Items und Dungeons gibt es auch ein weiteres alternatives Ende. Die normale Version umfasste bereits fünf, die hierzulande erscheinende *Maniacs*-Variante demnach ganze sechs mögliche Enden! Besonders interessant ist der Gastaufritt von *Devil May Cry*-Raubbold Dante. Dieser wird Ihrer Gruppe hin und wieder das Leben schwer machen, kann im späteren Verlauf des Spiels aber auch wie andere Gegner für die Party rekrutiert werden. Eine Auswirkung auf die Story hat das allerdings nicht.

zahlreicher als in anderen. Wenn Sie solche Mondphasen geschickt zu Ihren Gunsten einzusetzen wissen, können Sie entweder selbst mit einer geschwächten Gruppe problemlos durch Feindgebiet marschieren oder relativ flott aufzuleben. Letzteres ist dringend nötig. Viele Bosskämpfe sind recht schwer. Daher müssen Sie oft erst eine höhere Stufe erreichen, um überhaupt eine Siegchance zu haben. Solche mitunter nervigen Auf-level-Orgien sind allerdings der einzige Malus dieses Titels.

ALT, ABER GUT

In Japan ist *Shin Megami Tensei* seit nunmehr über zwei Jahren erhältlich. Bereits beim Originalrelease war der Titel optisch nicht das Nonplusultra. Die Umgebungen erfüllen ihren Zweck, könnten aber ein we-

nig hübscher aussehen und selbst im 60-Hz-Modus flimmert der Titel. Zudem sind die Dungeons allesamt recht linear gestaltet. Letzteres fällt allerdings weniger negativ ins Gewicht als die Optik, weil das Spiel sehr gut geskriptet ist. So werden Sie keinen Level finden, in dem nicht etwas Spannendes passiert. Da findet man Hinweise auf ein paar alte Freunde, die die Apokalypse ebenfalls überlebt zu haben scheinen, oder trifft auf Gevatter Tod persönlich, der einen zum Duell herausfordert. Unterlegt werden sämtliche Kämpfe mit cooler Rockmusik. Sehr viel mehr werden Sie aber nicht hören, da auf Synchronsprecher komplett verzichtet wurde. Der Bildschirmtext ist dafür komplett in Deutsch und erfreulich gut übersetzt.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

LERNFÄHIG Ausrüstungsgegenstände gibt es keine. Dafür erlernen Scheusal Captain Panda Figuren beim Leveln neue Fähigkeiten.

ST 17 WEITER 1278 ST
TF 123/178 MP 69/72

HP 10
MP 5
VI 10
BE 6
GI 7

Neg.: Stärke Anf.: Feuer

Sturztacke	Mana-Bonus	Tornado
Analyse		?
Lebensbonus		?
Eishauch		?

MINIGAME Um an wichtige Orte zu gelangen, muss man manchmal durch solche Tunnel segeln.



DETAIL-CHECK SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

Krieg der Rollenspielwelten

Außergewöhnliche Settings sind in Rollenspielen selten geworden. Erfolgreichweise versorgt Ubisoft deutsche Spieler mit zwei Titeln, die sich von Final Fantasy-inspirierten Settings abheben.



SHIN MEGAMI TENSEI

★★★★★

Umfang: Story: Ihre Hauptfigur überlebt die Zerstörung der Welt, wird dabei jedoch zum Dämonen. Als solcher darf sie die Geschichte der postapokalyptischen Welt teilen und diese neu formen.
Setting: Endzeitlich/postapokalyptisch
Spielzeit: Ca. 40-60 Stunden

Enden: 6

Party: Die Party wird aus rekrutierbaren Monstern zusammengesetzt.

Nebenquests: Wie Star Ocean ist auch Lucifer's Call relativ linear aufgebaut. Die getroffenen Entscheidungen in Gesprächen beeinflussen aber das Ende.

Bonus: Lucifer's Call basiert auf der Maniacs-Version von Shin Megami Tensei III: Nocturne, die mit altem Bonusmaterial aufwartet. Neben neuen Gegnern und Dungeons hat Devil May Cry-Recke Dante einen Gastauftritt.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Rundenbasiertes System, bei dem Zugschritte eine Rolle spielen.

Feindkontakt: Zufallskämpfe

Ausrüstung: Keine Waffen und Rüstungen. Der Held kann „Magatama“ verzehren, der dessen Fähigkeiten beeinflusst. Gruppe kann beliebig zusammengestellt werden.

Entwicklung: Charaktere leveln durch Erfahrungspunkte auf. Mitstreifer verteilen Punkte automatisch, nur Held wird manuell geleitet.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Abgefahrenes Charakterdesign und gute Charaktermodelle stehen zweideutigen Umgebungen gegenüber.

Zwischensequenzen: Beschränken sich auf Gespräche, die in Spielgrafik präsentiert werden. Wenige Rendervideos, die nahe an der Spielgrafik gehalten sind.

Sound: Das atmosphärische Titelbild und der rockige Soundtrack während der Kämpfe sind absolut passend. Nur wenige nervige Stücke.

Sprecher: Lucifer's Call kommt gänzlich ohne Sprecher aus.

PAL-Anpassung: Geschwindigkeitsverlust, der dank 60-Hz-Modus reduzierbar ist. Aber selbst im 60-Hz-Modus nerviges Bildschirmflimmern. Gut übersetzte deutsche Texte



STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

★★★★★

Umfang: Story: Fayt wird bei einem Angriff des Planeten Hydra IV durch eine unbekannte Macht von seinen Eltern getrennt und will sie nun wieder finden. Dabei reist er quer durchs Universum.
Setting: Science-Fiction
Spielzeit: Ca. 60-80 Stunden

Enden: 10

Party: Bis zu 6 Figuren, von denen 3 an Kämpfen teilnehmen können.

Nebenquests: Bis auf die Möglichkeit, in Workshops Erfindungen zu kreieren, konzentriert sich Star Ocean voll und ganz auf die komplexe Storyline.

Bonus: Star Ocean basiert auf dem japanischen Directors's Cut, der neue Gegner und Dungeons zu bieten hat. Die Möglichkeit, in Kämpfen bis zu 300 Auszeichnungen zu sammeln, motiviert zusätzlich.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: Sehr komplexes Echtzeit-Kampfsystem.

Feindkontakt: Gegner sichtbar

Ausrüstung: Waffen und Rüstungen. Insgesamt vier Spezialattacken können auf leichte und schwere als auch auf Long- und Short-Range-Attacken verteilt werden.

Entwicklung: Charaktere steigen durch Erfahrungspunkte auf. Ergrante Attacken und Spezialpunkte können beliebig verteilt werden.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Hübscher, wenn auch etwas detaillierter Manga-Stil. Die Kampfszenen wirken außerdem etwas steril.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Videosequenzen in Spielgrafik. Nur einige kurze, gerenderte Videos, die zum Großteil lediglich fliegende Raumschiffe zeigen.

Sound: Das Titelbild stimmt auf das Abenteuer ein, die Oudelmusik im Spiel selbst ist zum Großteil aber eher nervig.

Sprecher: Die engl. Sprecher sind nicht immer optimal, machen ihre Sache aber ordentlich.

PAL-Anpassung: Ordentliche PAL-Anpassung, anwählbare Audio- und Videooptionen. Keine deutschen Sprecher und Texte. Einfaches Schülenglisch nicht ausreichend für englische Texte.



FINAL FANTASY X-2

★★★★★

Umfang: Story: Yuna glaubt, einen alten Freund in einer Videoschaft zu erkennen, und macht sich auf die Suche nach ihm. Dabei deckt sie eine Tragödie aus der Vergangenheit auf.
Setting: Fantasy mit Sci-Fi-Elementen
Spielzeit: Zwischen 20 und 80 Stunden

Enden: 3

Party: Das ganze Abenteuer über werden die gleichen 3 Figuren gesteuert.

Nebenquests: Es muss nur die Hauptmissionen gespielt werden. Die anderen Missionen und optionalen Sidequests verdeutlichen die Spielzeit.

Bonus: Massig freispielfähige Minigames. Nachdem man den Abspann einmal gesehen hat, hat man in einem New Game+ die Möglichkeit, bereits gefundene Kostüme für einen zweiten Durchgang zu übernehmen.

GAMEPLAY

★★★★★

Kampfsystem: ATB (Kombination aus Echtzeit- und Rundenkampf)

Feindkontakt: Zufallskämpfe

Ausrüstung: Kostümsphärenden besitzen Dutzende von Spezialmanövern, die durch Gebrauch des jeweiligen Kostüms automatisch erlernt werden.

Entwicklung: Aufsteigen und Erlernen neuer Attacken durch Gebrauch von Kostümen, Charaktere erhalten Erfahrungspunkte.

TECHNIK

★★★★★

Grafik: Final Fantasy-typisch sehen die Charaktermodelle toll aus. Sehr detaillierte Mimik, wunderschöne Umgebungen.

Zwischensequenzen: Zahlreiche Zwischensequenzen in Spielgrafik. Nur noch einige weniger gerenderte, Final Fantasy-typische Bombast-Videos.

Sound: Ungewohnter Soundtrack mit vielen Pop-Elementen, der aber überraschend gut zum neuen Setting passt.

Sprecher: Sehr gute englische Sprecher, die dem japanischen Original recht nahe kommen.

PAL-Anpassung: Dicke PAL-Balken, dank des Filters aber keine gepressten Figuren. Geschwindigkeitsverlust. Gute deutsche Texte, keine deutsche Sprachausgabe.

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönelein

ist in Endzeit-

Stimmung.

Geil! Endlich mal ein Rollenspiel, bei dem die Welt nicht im Abspann, sondern bereits nach 30 Minuten zerstört wird. Gerade das erschreckende Setting von Lucifer's Call macht den Titel so interessant. Und ein gelungenes Kampfsystem gibt's obendrauf. Oft habe ich mich dabei ertappt, wie ich viel zu viel Zeit damit zugebracht habe, in einer Fusionskammer die bestmöglichen Kombinationsmöglichkeiten meiner Monster herauszufinden. Rollenspielliebhaber kann ich diesen Titel nur wärmstens empfehlen. Für Neulinge ist er wohl ein wenig zu ausgefallen. Wer sich im Genre jedoch heimisch fühlt und auf der Suche nach einem etwas anderen Spiel ist, sollte zuschlagen.

TEST SHIN MEGAMI TENSEI

Hersteller: Atlus/Ubisoft
Entwickler: Atlus
Genre: Rollenspiel
Sprache: Deutsch
Video: 4:3, 60 Hz
Audio: Stereo
Umfang: Ca. 40 Stunden

Internet: www.ubisoft.de

Spieler: 1 Termin: Erhältlich

USK-Freigabe: 12 Preis: Ca. € 60,-

- Unverbräutes Setting
- Entspricht japanischer Special Edition
- Gelegenes Kampfsystem
- Nerviges Aufsteigen erforderlich

CONTROLLER-CHECK STANDARD



Sehr übersichtliche Menüführung. Die Steuerung Fortbewegung über den Analogstick ist teilweise etwas schwammig.

EINZELSPIELE

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
76% 79% - 87%

Dank Setting und innovativem Kampfsystem eine willkommene Abwechslung für Rollenspielliebhaber.

GESAMTWERTUNG

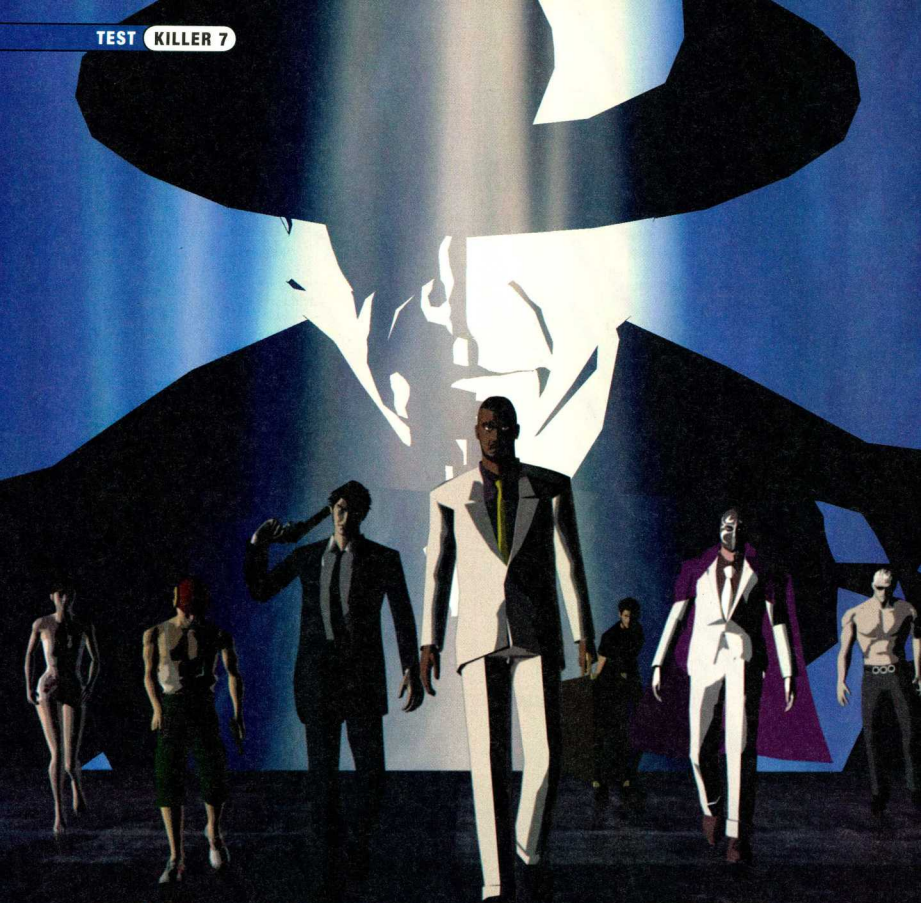
★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★

GESAMTWERTUNG

★★★★★



Killer 7

VIDEO
18+

Kranker Gewalttrip oder faszinierendes Kunstwerk?
So oder so, Killer 7 sollte man gespielt haben.



ZOOM Jeder Killer hat eine einzigartige Waffe im Gepäck. Beispielsweise kann Kaede gefährliche Gegner dank Zielfernrohr auch auf Distanz vernichten.

Innovationen werden auf dem Spielemarkt immer seltener, stattdessen jagt eine Fortsetzung die nächste. *Killer 7* hebt sich aus dieser Masse zwar nicht durch unglaublich ausgefallenes Gameplay hervor, das Setting ist aber einzigartig und sorgt für lang überfallige Abwechslung im Genre. Immerhin schlüpft man in die Rolle von sieben brutalen Killern, die alle eines gemeinsam haben: Ihr Herz schlägt in der Brust eines schizophrenen Mannes: Harman Smith. Dieser mysteriöse Kerl will seinen Kumpel Kun Lan davon abhalten, die Welt mit der Hilfe von Terroristen ein wenig aufzumischen. Ganz leicht wird das aber nicht. Die Terroristen sind nämlich in aggressive Kreaturen verwandelte Menschen, genannt die Heaven Smile. Im Verlauf des Spiels werden Sie nicht nur auf hunderte dieser Viecher treffen, sondern auch eine große politische Verschwörung aufdecken und herausfinden, wer Harman Smith und die sieben Killer wirklich sind. Mehr wollen und können wir an dieser Stelle gar nicht verraten. Nachdem man den Abspann gesehen hat, bleiben viele Fragen offen. Aber gerade deswegen saugt *Killer 7* den Spieler so ungemein in seine kranke Welt hinein. Man wird Teil der Geschichte und macht sich ständig Gedanken darüber, was für ein Schauspiel da gerade vor den eigenen Augen abläuft.

HARMANS SIEBEN ZWERGE

Wie sich das für einen Schizophrenen gehört, sind Harman's Persönlichkeiten ganz schön ausgefallen. Da wäre der coole Anzugträger Dan, der seine

Knarre mehrmals aufladen und einen alles vernichtenden Schuss abgeben kann. Die zierliche Kaede hingegen nimmt Gegner mit ihrem Zielfernrohr aus der Distanz aufs Korn und findet versteckte Passagen, indem sie sich die Pulsadern aufschneidet. Kevin wirft mit Messern um sich und kann sich kurzzeitig unsichtbar machen. Coyote ist ähnlich diebisch, er knackt im Handumdrehen Schlösser und erreicht mit seinem Supersprung selbst hoch gelegene Areale. Con ist sogar noch flinker. Er rast mit einem unglaublichen Tempo durch die Gegend und erzielt dank zweier Pistolen eine hohe Feuerrate. Mask geht da etwas brachialer vor, er schafft selbst schwerste Hindernisse zur Seite und reißt mit seinen zwei Granatwerfern brüchige Wände ein. Zu guter Letzt wäre da noch Garcian, sozusagen der Anführer der Truppe. Im Kampf ist er zwar schwach, dafür kann er gefallene Killer wiederbeleben.

MINIMALISMUS

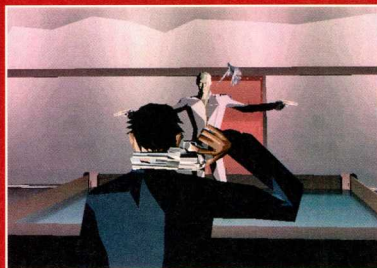
Schon lange vor dem Release hat *Killer 7* nicht nur aufgrund dieser außergewöhnlichen Thematik, sondern besonders auch wegen seines abgefahrenen Looks Interesse auf sich gezogen. Die Grafik ist in einem minimalistischen Cel-Shading-Stil gehalten, bei dem Figuren und Umgebungen aus festen, einfarbigen Flächen bestehen. Schatten sind ebenfalls solche Flächen, die einfach über das Gesicht eines Protagonisten oder eines Umgebungsobjektes gezogen sind. Das



HILFSTELLUNG Iwazaru gibt immer wieder seinen Senf dazu.



VOLLTREFFER Alle Gegner im Spiel haben bestimmte Schwachpunkte.



SPANNUNG PUR Das Duell gegen Blackburn ist einer der Höhepunkte.

INFO DAS GAMEPLAY

So lebt es sich als Killer

Killer 7 ist zugegebenermaßen simpel. Trotz des allgegenwärtigen Minimalismus funktioniert das Gameplay sehr gut.



Der steuerbare Hauptcharakter bewegt sich auf fest vorgefertigten Wegen fort. Drücken Sie die X-Taste, läuft Ihre Figur los. Mit Dreieck können Sie sich umdrehen und in die entgegengesetzte Richtung marschieren. Bei einer Weggabelung werden Ihnen die möglichen Richtungen vorgegeben. Drücken Sie in die gewünschte Richtung, geht's dorthin weiter. Durch den Kompass in der linken oberen Bildschirmcke verschaffen Sie sich in Kombination mit der Karte einen Überblick.

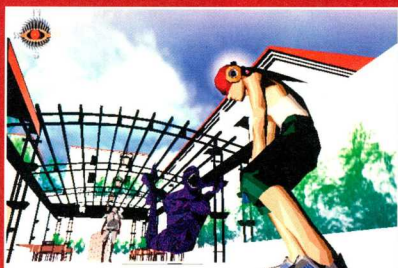
Sobald Sie ein Kichern hören, sollten Sie mit einem Druck auf die R1-Taste in die Ego-Perspektive wechseln. Es ist nämlich ein todsicheres Zeichen, dass Heaven Smile in der Nähe auf Sie lauern. Da die Viecher unsichtbar sind, müssen Sie mit der L1-Taste erst einmal die Umgebung scannen, bevor Sie Ihr Magazin auf die gefährlichen Wesen entladen können. Jeder Heaven Smile hat einen Schwachpunkt. Treffen Sie diesen, sind die Kreaturen sofort ausgeschaltet und hinterlassen zudem eine Extraportion Blut.



Das Blut können Sie dann zum Beispiel dazu verwenden, um verwundete Charaktere zu heilen. Das geht im Optionsmenü, das Sie über die Start-Taste aufrufen. Hier wechseln Sie außerdem Ihre derzeit aktive Spielfigur, wählen bestimmte Items an oder studieren bereits gefundene Dokumente, um mehr über die abgefahrte Story zu erfahren.



Blut in Serum um, das wiederum in den Ausbau der Charaktereigenschaften gesteckt wird. So dürfen Sie die Lebensenergie, die Nachlade-Geschwindigkeit und die kritische Trefferrate verbessern. Zudem können die Spezialfähigkeiten mancher Charaktere oder deren Zielgenauigkeit aufgewertet werden.



SPASSBREMSE Den Urlaub in der Dornrep hätten wir besser abblasen sollen.

sieht in der Praxis sehr gut aus und erzeugt eine dichte Atmosphäre. Nicht weniger minimalistisch fällt das Gameplay aus. Ihre Killer laufen auf vorbestimmten Wegen entlang. Mit der R1-Taste wechseln Sie in die Ego-Perspektive, aus der heraus Sie sich die Gegner vorknöpfen können. Nur schade, dass die PS2-Version trotz des optischen Minimalismus des Öfteren an deftigen Ruckel-einlagen leidet. Das nimmt dem bisschen Gameplay, das der Titel zu bieten hat, nämlich ebendiesen Kämpfen gegen die Heaven Smile, den Wind aus den Segeln.

ner sicht- und somit verwundbar. Nach ein paar Schüssen sind die meisten Heaven Smile dann schließlich besiegt. In Szene gesetzt wird das Ableben der aggressiven Wesen durch in der Gegend herumspritzende Blutfontänen. Effektiver (und wesentlich sauberer) können Sie die Gegner aber beseitigen, indem Sie ihre Schwachpunkte ins Visier nehmen. Jede Monstertat hat so eine Achillesferse. Treffen Sie diese empfindliche Stelle, lösen sich die Gegner in Blutpartikel auf, die Ihre Spielfigur automatisch aufsaugt.

KICHERERBBE

Die Heaven Smile sind ziemlich abgefahrte Viecher und treten in unterschiedlichen Variationen auf. Das Fiese an ihnen – sie sind unsichtbar! Die Biester verraten sich aber durch ihr schrilles Lachen. Kichert Ihnen etwas entgegen, sollten Sie blitzschnell in die Ego-Perspektive wechseln und die Umgebung scannen. Ein Scan macht die Geg-

EIN RÄTSEL! WO?

Blut spielt in Killer 7 eine wichtige Rolle. Mit dem roten Lebenssaft lassen sich Charaktere heilen oder sogar auflauern. Das nimmt aber bei Weitem keine Rollenspielausmaße an (siehe Extrakasten Das Gameplay). Blut benötigen Sie überdies dazu, um Spezialfähigkeiten, die für das Lösen der Rätsel erforderlich sind, überhaupt ausführen zu können. Die Knobel-aufgaben sind nicht wirklich knackig. Denn die Lösung, also welche Spezialfähigkeit Sie an welcher Stelle anwenden müs-

Blut wird auch dazu verwendet, die Killer aufzuleben. In jedem von Harman's Zimmern steht ein Fernseher. Wählen Sie hier Kanal „B“ an, wandelt ein Doktor das gesammelte



KETCHUP Die Heaven Smile hinterlassen beim Abschuss eine Riesensauerei.

sen, ist meist auf der Übersichtskarte eingezeichnet. Machen Sie sich also schon frühzeitig mit der Map vertraut. Dadurch ersparen Sie sich gleichzeitig langes Herumirren in verwinkelten Gassen. Bei den wenigen Rätseln, bei denen Sie tatsächlich selbst auf die Lösung kommen müssen, ist dennoch nicht sehr viel Kombinationsgabe vonnöten. Meist reicht es, einer vorgegebenen Zahlenkombination zu folgen, um an wichtige Items zu gelangen.

OBERMOTZ

Solche Items gewähren Ihnen am Ende jedes Levels Zugang zu den Endbossen. Diese sind nicht schwer zu erledigen, dafür aber sehr gut in Szene gesetzt. Ähnlich wie die zahlreichen Zwischensequenzen im Spiel, die die verworrene Geschichte weiterzählen. Zu Beginn des Spiels hatten wir befürchtet, dass man sich zu schnell an die ausgefallene Umsetzung gewöhnt. Diese Zweifel erwiesen sich aber als bald als unbegründet. Die Levels sind abwechslungsreich und der Spannungsbogen wird von Anfang an sehr gut aufgebaut. Die Geschichte entpuppt sich von Level zu Level abgefahren und sorgte bei uns oft für erschrockene Gesichter und einen kranken Magen. Schlag auf Schlag wird man hier mit absoluten Tabuthemen konfrontiert – dieses Spiel gehört definitiv nicht in Kinderhände!

MUSS MAN GESPIELT HABEN

Die Bewertung von *Killer 7* fällt sehr schwer, weil einerseits die minimalistische Grafik und das Gameplay mal annähernd das aus der PS2 herauslufen, zu dem sie fähig wären. Andererseits ist das Gesamtbild, das die einzelnen Elemente zusammengefügt erzeugen, im wahrsten Sinne des Wortes einmalig – da passt einfach alles perfekt zusammen und erschafft eine Atmosphäre, die nichts für schwache Nerven ist. Den Hit-Stempel zücken wir letztendlich aber doch nicht. Die bereits erwähnten Ruckeleinlagen sowie die Ladezeiten, die weitaus länger ausfallen als in der GameCube-Version, stören den Spielfluss immens. Gespielt haben muss man den Titel trotzdem, denn *Killer 7* ist ein in dieser Form noch nie dagewesenes Spiel.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

DETAIL-CHECK KILLER 7

Unvergleichbar?

Damit Sie eine ungefähre Vorstellung von dem Titel bekommen, stellen wir ihm *Onimusha* gegenüber, mit dem er noch am ehesten zu vergleichen ist.



KILLER 7

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Fortbewegung auf vorbestimmten Wegen. Mit den Weggabelungen findet man sich dank Übersichtskarte schnell zurecht.

Umfang: Ca. 10-15 Stunden.

Waffen: Jeder Charakter hat lediglich eine feste Waffe. Mask und Dan finden im Verlauf des Spiels Upgrades.

Fähigkeiten: Jeder Charakter hat zwei bis drei Spezialfähigkeiten.

Inventory: Ein Inventar für alle Figuren. Einmal gefundene Ringe werden im Inventar für den Rest des Spiels gespeichert. Mit Blutvorräten kann man Spezialfähigkeiten einsetzen, sich heilen oder seine Charaktere aufladen.

Charaktere: Sieben, die jederzeit gewechselt werden können. Manchmal „schlafen“ Charaktere und können nicht angewählt werden. In Speicherräumen kann man sie aber aufwecken.

Rätsel: Noch banaler als in *Resident Evil*. Die Lösung der Rätsel ist meist auch auf der Übersichtskarte eingetragen.

Speichern: In bestimmten in den Levels verteilten Speicherpunkten.

TECHNIK

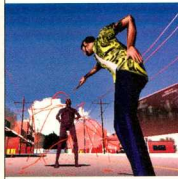
★★★★★

Präsentation: Sehr ausgefallener, minimalistischer Cel-Shading-Stil, bei dem im Gesamtbild aber einfach alles zusammenpasst. Abgefahrene Story.

Grafik: Die PS2-Version ruckelt stellenweise leider recht heftig, was bei der gebotenen Optik unverständlich und inakzeptabel ist.

Sound: Zurückhaltender Sound, aber die Gesichter der Haupt-Spieler sorgt für Gänsehaut. Abwechslungsreiche und meist passende Musik.

Ladezeiten: Dreimal so lang wie auf dem GameCube.



GESAMTWERTUNG

★★★★★



ONIMUSHA 3

GAMEPLAY

★★★★★

Steuerung: Die Wege sind zum Großteil relativ knapp abgesteckt. Sehr viel Bewegungsfreiheit hat man daher, trotz überarbeiteter Steuerung, nicht.

Umfang: Ca. 8-10 Stunden.

Waffen: Je drei verschiedene Waffenarten pro Charakter. Die Waffen können zudem ausgewertet werden.

Fähigkeiten: Verwandlung in Dämonenwesen. Mit Peitsche über Abgründe schwingen.

Inventory: Rätselrelevante Items werden im Inventar gespeichert und können über Zeitlicher zwischen Vergangenheit und Gegenwart ausgetauscht werden. Elfe Aka kann mit gefundenen Kleidern ausgerüstet werden.

Charaktere: Samurai Samanosuke (Takeshi Kitano) und der französische Cop Jacques (Jean Reno). Die Figuren können nicht frei getauscht werden. Die Story gibt vor, wann welche Figur gesteuert wird.

Rätsel: Die Rätsel bestehen darin, Gegenstände an Ort B einzusetzen. Items müssen teilweise durch Zeitlicher getauscht werden.

Speichern: An festgelegten, im Spiel verteilten Speicherpunkten.

TECHNIK

★★★★★

Präsentation: Bombastisch. Das Zeitreise-Szenario ist gelungen. Jean Reno schlägt sich als spielfähiger Charakter besser als befürchtet.

Grafik: Sehr detaillierte und erstmals komplett in Echtzeit berechnete Grafik, die einfach nur gut aussieht. Selten Ruckeleinlagen.

Sound: Mouze Requiem ist ein bombastisches Titelbild. Während der Levels zurückhaltender, aber atmosphärischer Sound. Die englische Synchro ist etwas verwirrend.

Ladezeiten: Sehr kurze Ladezeiten, die den Spielfluss nicht stören.



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönlein

kann nicht mehr schlafen

Jetzt habe ich *Killer 7* schon auf dem GameCube und auf der PS2 durchgespielt und weiß immer noch nicht so recht, woran ich bin. Die Atmosphäre hat mich schnell in ihren Bann gezogen, die schlaflosen Nächte nach dem Durchspielen werde ich Capcom aber nie verzeihen können. Und trotzdem werde ich mich wohl noch mal in die kranke Welt von Harman Smith stürzen. Nicht zuletzt deswegen, weil man nach dem ersten Durchspielen ein nettes Extra spendiert bekommt. Allerdings werde ich dafür wohl lieber auf die GameCube-Version zurückgreifen. Die läuft schnörkellos und ohne Ruckler und die Ladezeiten sind extrem kurz. Angesichts der Grafik ein unverständlicher Mangel der PS2-Version.

TEST KILLER 7

Hersteller: Capcom

Entwickler: Capcom Studio 4

Genre: Action-Adventure

Sprache: Deutsche Texte

Video: 4:3, 60 Hz

Audio: Stereo

Umfang: 6 Levels

Internet: www.killer7.com

Spieler: 1 **Termin:** Erhältlich

USK-Freigabe: Keine Jugendfreigabe **Preis:** Ca. € 45,-

- **Fesselnde Atmosphäre**
- **Abgefahrene Optik**
- **Mäßige PS2-Anpassung**
- **Schwache Rätsel**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Scannen	R1: Zeitmodus	Special: Fähigkeiten
L2: ...	R2: Kamera drehen	Δ: Umschalten
Start: Menü	X: Aktion	
Select: ...	O: Karte	
Steuerkreuz: Bewegen	Analogstick L: Zielen	Analogstick R: Nachschauen

Eigentlich extrem intuitive Steuerung. Das Zielen wird durch einige Ruckeleinlagen aber erschwert.

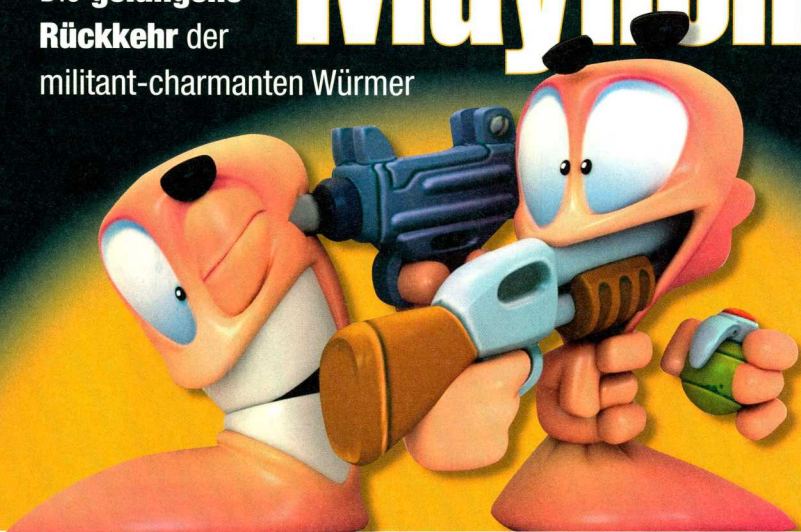
STEUERUNG
83%

GRAFIK **SOUND** **MULTI**
80% 87% — 83%

In der PS2-Version verliert der einzigartige Titel durch die mäßige Konvertierung an Spannung.

Worms 4 Mayhem

Die **gelungene
Rückkehr** der
militant-charmanten Würmer





MINENBASEBALL In dieser Aufgabe müssen Sie mit Baseballschlägern Minen auf Ihre Gegner schießen.

Seit zehn Jahren tummelt sich das brutal-witzige Wurmvolk mittlerweile auf den Bildschirmen nahezu aller bekannten Spielsysteme. Zuletzt wurde mit den mittelmaßigen *Worms 3D* und *Worms Forts* der Sprung ins 3D-Zeitalter vollzogen, doch leider konnten die Klassiker im neuen Gewand nicht ganz so überzeugen wie die 2D-Vorgänger. Die Entwickler haben sich der Kritikpunkte angenommen, damit Freunde der Serie mit *Worms 4: Mayhem* Grund zum Jubeln haben. Und mit dem neuesten Teil in 3D wird endlich wieder alles gut.

TECHNISCH MITTELMASS, SPIELERISCH TOP
Wie gewohnt, treten Sie rundweise abwechselnd mit

Ihren Kriechern gegen feindlich gesinntes Gewürm an und bedienen sich dabei zahlreicher verrückter Waffen. Neu ist die Möglichkeit, Ihre Wummen selbst zusammenzubasteln. Hierbei müssen Sie die Eigenschaften der Waffe wie Zerstörungskraft, Zielgenauigkeit oder Reichweite aufteilen, ohne einen bestimmten Wert zu überschreiten, der auf einer Anzeige dargestellt wird. So können Sie sich eine Waffe genau nach Ihren Vorlieben zusammenstellen und damit die gegnerische *Wurmbande* gewaltig aufmischen. Dies tun Sie in fünf verschiedenen Szenarien wie zum Beispiel einer

INFO EDITOREN

Wurm samt Wumme nach Wahl

Dank des ins Spiel integrierten Editoren lassen sich sowohl Wurm als auch Waffen kreieren.

Wenn die vorgegebenen Würmer nicht genügen, der bastelt sich einfach seine Truppe selbst. Hierfür stehen dem Spieler eine Menge Möglichkeiten wie Brillen, Kopfbedeckungen oder Hände zur Verfügung. Noch interessanter als Wurm- oder Spiel-Modi-Editor ist der Waffeneditor, mit dem Sie sich die verrücktesten Waffen zusammenschustern können. Je nachdem, ob Sie mit Explosionswaffen oder mit normalen Schusswaffen besser zurechtkommen, bauen Sie sich eine Wumme, die Ihrem Können und Ihren Vorlieben entspricht. Lassen Sie sich überraschen, ob am

Ende eine Korbombe, ein Klopapierluftangriff oder gar ein Übelkühel-Geschoss dabei herauskommt.



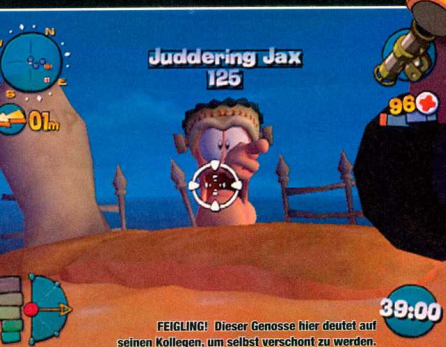
KLOPAPIERLUFTANGRIFF Neben Wurf- und Schusswaffen können Sie auch Luftattacken selbst kreieren.



WIDERLICH Dieses Geschoss schreit nach einem Vergeltungsluftschlag mit Klopapier.



WUNSCHWURM Basteln Sie sich Ihre eigenen attraktiven Worms!



FEIGLING! Dieser Genosse hier deutet auf seinen Kollegen, um selbst verschont zu werden.



ABGEFAHREN Verrückte Wummen wie die Schafbomben sorgen für Gelächter.

Scots X
Royal Court

Western- oder Ritterwelt. Aber nicht nur Ihre Waffen, sondern auch Ihre wirbellosten Kriecher können Sie mit einem Wurm-Editor selbst kreieren. Die im Spiel enthaltenen Worms reichen von Siebzigerjahre-Disco-Würmern über Schotten-Würmer hin zu Astronauten-Wür-

mern. Grafisch ist *Worms 4: Mayhem* wie seine Vorgänger im Comic-Stil gehalten und wahrlich keine Offenbarung, dafür begeistert das Spielprinzip umso mehr. Besonders im Multiplayer-Modus macht das witzige Spektakel saumäßig Spaß. Den Singleplayer-Modus, in dem Sie an

der Seite des Professors der Wurm-Akademie durch die Zeit reisen und die verschiedensten Aufgaben erledigen müssen, benutzen Sie am besten zum Training. Neben dem Story-Modus können Sie im Aufgaben-Modus Ihr Geschick unter Beweis stellen. Steuerung und Kamerafüh-

rung wurden im Vergleich zu den 3D-Vorgängern verbessert, dennoch sind sie leider noch nicht perfekt. Trotzdem können Sie Ihren Trupp jetzt flott über die Kampfschauplätze manövrieren, ohne dabei im Eifer des Gefechts die Übersicht zu verlieren.

THOMAS EDER

DETAIL-CHECK | WORMS 4: MAYHEM

Kräftemessen der 3D-Würmer

Wir vergleichen den neuesten *Worms*-Ableger mit den beiden 3D-Vorgängern, die leider nicht wirklich überzeugen konnten. Wir verraten, welche Kritikpunkte sich die Entwickler zu Herzen genommen haben, und wo es nach wie vor noch Verbesserungsbedarf gibt.



WORMS 4: MAYHEM

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Singleplayer-Missionen: 25

Gegner-KI: Die Missionen stellen anfangs keine wirkliche Herausforderung dar. Erst in den späteren Missionen wird's knifflig.

Waffen: Zusätzlich zu den bekannten Waffen der beiden 3D-Worms-Titel können Sie sich ihre eigenen Wummern mit den verschiedenen Eigenschaften basteln.

Einstieg: Der Singleplayer-Modus führt den Spieler optimal in den Umgang mit den Waffen ein.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Die Grafik ist schöner als bei den beiden anderen *Worms* im 3D-Gewand, dennoch nicht sonderlich spektakulär.

Sound: Die Würmer klingen je nach Herkunft unterschiedlich. Die Dialekte sind für viele Lacher gut.

Kameraführung: Die Mängel wie eine zu wurmmake Kamera wurden weitgehend ausgemerzt. Dank der Action-Kamera sind Sie immer perfekt im Bilde.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieleranzahl: 1-4

Online: –

Multiplayer-Karten: Unendlich



GESAMTWERTUNG

★★★★★



WORMS 3D

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Singleplayer-Missionen: 35

Gegner-KI: Je nach Schwierigkeitsgrad ist die Treffsicherheit ihrer Widersacher unterschiedlich.

Waffen: Die Würmer greifen hauptsächlich auf die aus den 2D-Teilen bekannten Wummern zurück. Einen Waffen-Editor sucht man leider vergebens.

Einstieg: Nicht so leicht zugänglich wie die 2D-Vorgänger, aber dennoch mit etwas Geduld erlernbar.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: *Worms 3D* zeigt sich nicht gerade atemberaubend, dennoch wird das Geschehen ordentlich im Comic-Stil dargestellt.

Sound: Das Geplätsch und Geflepp passt gut zur Wurmbande. Die Musikkunterhaltung ist Geschmacksache.

Kameraführung: Die Kamera ist häufig zu nahe am Wurm, was das Steuern der Würmer erschwert. Eine Action-Kamera, die die Geschosse verfolgt, fehlt.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieleranzahl: 1-4

Online: –

Multiplayer-Karten: Unendlich



GESAMTWERTUNG

★★★★★



WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG

UMFANG & MOTIVATION ★★★★★

Singleplayer-Missionen: 20

Gegner-KI: Die feindlichen Würmer sind teils clever, aber ihre Taktik ist nicht immer nachvollziehbar.

Waffen: Im Vergleich zu *Worms 3D* finden Sie in *Worms Forts* zahlreiche neue Wummern wie zum Beispiel die Oma oder den Kühlschrank, aber keinen Editor.

Einstieg: Nach mehreren Stunden sind die Eigenschaften und der Umgang mit den Waffen erlernt.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Im Vergleich zu *Worms 3D* wurde die Grafik leider nur dezent aufpoliert. Atemberaubende Effekte sucht man vergebens.

Sound: Die akustische Untermalung ist in Ordnung – die Stimmen der Würmer und die Effekte klingen gut.

Kameraführung: Bei der Kameraführung wurde im Vergleich zu *Worms 3D* nicht viel verbessert: Die Kamera ist wie zuvor oft viel zu nahe am Wurm.

MULTIPLAYER ★★★★★

Spieleranzahl: 1-4

Online: –

Multiplayer-Karten: 12



GESAMTWERTUNG

★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT



Thomas Eder
steht auf
Wurmuren.

Worms hat mich sofort in seinen Bann gezogen. Besonders im Multiplayer-Modus kommt eine Menge Spielspaß auf, wenn man seine Mitspieler durch diese Aktionen zur Weißglut bringt. Die Würmer selbst sind für unzählige Lacher gut – ihre Gestik und Mimik sowie ihre Sprüche sind vom Feinsten.

TEST WORMS 4: MAYHEM

Hersteller: Codemasters

Entwickler: Team 17

Genre: Strategie

Sprache: Deutsch

Video: 4:3

Audio: Dolby Pro Logic 2

Umfang: 25 Levels

Internet: www.codemasters.de

Spieler:

1-4

Termin:

29. Juli

USK-Freigabe:

Ab 6 Jahren

Preis:

Ca. € 40,-

🟢 Fesselnde Multiplayer-Schlachten

🟢 Waffen- und Wurm-Editor

🟢 Verbesserte Kameraführung

🟢 Grafisch schwach

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: –	R1: Zoom	Springen
L2: –	R2: Übersichtsicht	△
Start: Pause-Menü	X: Waffe abfeuern	○: Waffenauswahl
Select: –		
Steuerkreuz: Wurm drehen	Analogstick L: Zielen	Analogstick R: Zielen

Die Controllerbelegung ist leicht zugänglich. Die Zielen mit den Wurm bedarf einiger Übung.

STEUERUNG
74 %

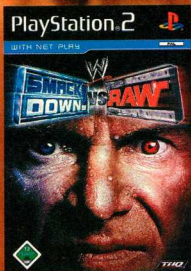
GRAFIK	SOUND	MULTIPLAYER	EINZEL
62 %	73 %	82 %	77 %

Das spaßige Spielprinzip begeistert auch nach zehn Jahren noch. Happy Birthday, Worms!

Das rockt!

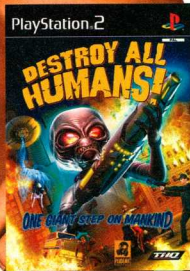
Wer jetzt für
PLAYZONE
einen neuen
Abonnenten
wirbt, kann
unter **drei**
genialen
Prämien sein
kostenloses
Dankeschön
wählen.

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
Jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**



WWE SmackDown! vs. Raw
Mit neuen Features und einer weiterentwickelten Grafiken-Engine hat **WWE SmackDown! vs. Raw** die Referenzkrone im populären Wrestling-Genre erfolgreich verteidigt! Mit dabei ist eine brandneue Match-Art: **Parking Lot Brawl!** Dabei geht es um handfeste Auseinandersetzungen, die hinter der WWE-Arena auf dem Parkplatz ausgetragen werden. Mit **WWE SmackDown! vs. Raw** sind auch Online-Kämpfe möglich.

Prämien-Nr.: 002608



Destroy all Humans!

Die Menschheit ist nicht allein. Sie sind klein, grün ... und gar nicht freundlich! Schlüpfen Sie in die Rolle des außerirdischen Kundschafters **Crypto** und finden Sie heraus, wie dieses merkwürdige Wesen namens „Mensch“ denkt und lebt. Steigen Sie in Ihre fliegende Untertasse und legen Sie den Grundstein für die große Invasion der Außerirdischen. Und denken Sie immer an Ihr primäres Einsatzziel: „**Destroy All Humans!**“.

Prämien-Nr.: 002642



Full Spectrum Warrior

Ursprünglich als Trainingssimulation zur Schulung von Soldaten entwickelt, bietet **Full Spectrum Warrior** die originalgetreueste Möglichkeit, jetzt auch am PC die Taktiken und Situationen eines Straßenkampfes nachzustellen. In zahlreichen Einsätzen werden Ihre strategischen Fähigkeiten immer wieder aufs Neue herausgefordert, denn hinter jedem Fenster, hinter jeder Straßenecke könnte der nächste Gegner lauern!

Prämien-Nr.: 002660

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: compute@csmj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PLAYZONE

JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Lieferung, solange Vorrat reicht.

☒ Bitte beachten: Bei Bankleitzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankleitzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienversandungen und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)



SingStar: The Dome

In der dritten Auflage ist das Karaoke-Spiel **noch besser als zuvor.**



Schon zweimal verwandelte Sony mit *SingStar* lahme Familienfeten in laute Karaoke-Partys. Die dritte Version kommt nun mit dem Untertitel „The Dome“ daher. Die Kollaboration mit der Chart-Show ist ein Hinweis darauf, dass diese Version auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten ist. Zwar gibt es auch wieder ein paar weltbekannte Oldies wie

„It's Not Unusual“ von Tom Jones, der Großteil der anwählbaren Songs dürfte älteren Semestern aber wenig sagen. Dafür freuen sich Spieler, die die Charts in- und auswendig kennen, über Songs von Beyoncé, Good Charlotte und Natasha Bedingfield.

SHUT UP?

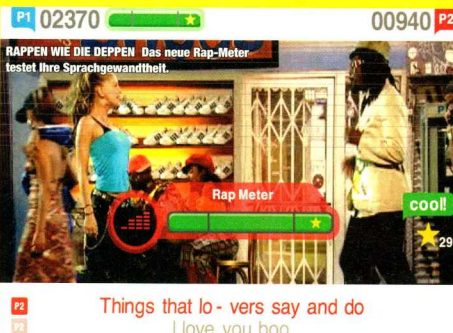
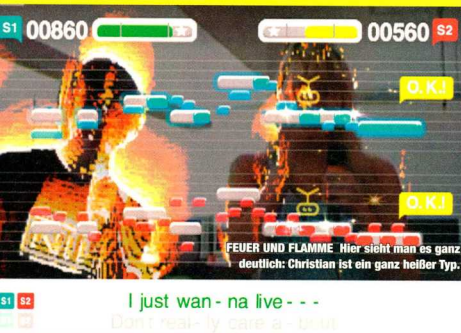
Am Gameplay hat sich natürlich nichts geändert – wie auch?

Noch immer jöhlt man die auf dem Bildschirm angezeigten Texte ins Mikro. Und das möglichst in der korrekten Stimmlage. Diese wird in Form von Balken eingeblendet. Wenn der Balken, der erscheint, wenn Sie ins Mikro singen, mit der Bildschirmanzeige deckungsgleich ist, schnellst ihr Punktekonto nach oben. Neu ist eine Rap-Leiste, die Sie auf ähnliche Art und Weise füllen müssen.

Wenn in Stücken wie „Shut Up“ von den Black Eyed Peas oder „Roses“ von OutKast der Rap einsetzt, müssen Sie mithalten und selbigen im richtigen Takt ins Mikro schmettern.

LET ME ENTERTAIN YOU!

Ebenfalls neu ist der Medley-Modus. In diesem performen Sie drei aneinander gereimte Stücke. Haben Sie den Refrain des ersten Liedes erfolgreich gesungen,



INFO DIE SINGLISTE

Jukebox

Das dritte *SingStar*-Spiel *The Dome* bietet die bislang abwechslungsreichste Liedauswahl.

Artist	Song	Artist	Song
Annett Louisan	Das Spiel	Manfred Mann	Do Wah Diddy Diddy
Ashlee Simpson	Pieces Of Me	Martin Kiesel	Angel Of Berlin
Avril Lavigne	Sk8ter Boi	McFly	Obviously
Beyoncé	Crazy In Love	Natasha Bedingfield	These Words
Black Eyed Peas	Shut Up	OutKast	Roses
Blink-182	What's My Age Again?	Pur	Abenteuerland
Dandy Warhols	Bohemian Like You	Reamonn	Supergirl
Die Fantastischen Vier	Geboren	Robbie Williams	Let Me Entertain You
Good Charlotte	I Just Wanna Live	Robbie Williams	Kids
Hoobastank	The Reason	& Kylie Minogue	
Jamella	Stop	Ronan Keating & Yusuf	Father And Son
Joss Stone	Super Duper Love	Rosenstolz	Willkommen
	(Are You Diggin On Me?)	Sister Sledge	We Are Family
Keane	Somewhere Only We Know	Steppenwolf	Born To Be Wild
Kylie Minogue	In Your Eyes	Tom Jones	It's Not Unusual
Laith Al-Deen	Alles An Dir	The Clash	Should I Stay Or Should I Go?

so setzt der nächste ein. Solche Medleys sind in Themengebiete wie Balladen oder Oldies unterteilt und ein echter Spaßgarant. Denn da kommt es schon mal zu witzigen Verwirrungen, wenn man die Melodie eines Liedes nicht sofort erkennt und den richtigen Rhythmus zu finden versucht. Viel Laune macht das besonders, wenn man eine EyeToy-Kamera parat hat. Diese kann man, wie auch schon bei den vorigen *SingStar*-Spielen, an die PS2 anschließen, um sich selbst beim Singen zu bewundern. Wer keine Kamera am Start hat, guckt beim Spielen die Musikvideos der jeweiligen Songs.

SHOULD I STAY OR SHOULD I GO?

Die Auswahl der Stücke ist diesmal, wie bereits erwähnt, auf ein jüngerer Publikum zugeschnitten und dabei abwechslungsreicher als je zuvor. Wer's gerne etwas rockiger mag, der darf Avril Lavigne nacheifern, Softies geben hingegen „Father And Son“ von Ronan Keating und Yusuf zum Besten. Schade nur, dass die deutsche Version mal wieder eine angepasste Songliste hat. Das wäre eigentlich gar nicht so schlimm, immerhin sind deutsche Lieder wie „Geboren“ von den Fantastischen Vier auch echte Ohrwürmer, aber

dass The Hives durch Pur und Schockrocker Marilyn Manson durch Martin Kiesel – der Gewinner der letzten *Star Search*-Staffel ist schon lange wieder passé – ersetzt wurden, hätte nun wirklich nicht sein müssen. Für Hardcore-Fans lohnt sich daher durchaus die Überlegung, ob sie nicht lieber zur englischen Version greifen. Wer bereits zwei Mikros besitzt, hat übrigens wieder die Möglichkeit, sich nur das Spiel ohne Mikros für günstige 30 Euro anzuschaffen. Mit zwei Mikrofonen ist *SingStar: The Dome* zum Vollpreis von 60 Euro erhältlich.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SEHR GUT



Christian Schönelein

Ist der Karaoke-King.

Ach Sony, wieso schmeißt ihr in den deutschen Versionen immer die guten Lieder raus? The Hives mit Pur zu ersetzen ist nun wirklich keine gute Wahl. Dafür entschädigen jedoch der neue Medley-Modus und das Rap-Meter. Die alten Spielmodi Duett und Duell sind natürlich auch wieder mit von der Partie.

TEST SINGSTAR: THE DOME

Hersteller:	Sony
Entwickler:	Studio London
Genre:	Musikspiel
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	30 Songs

Internet: www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1-8	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-/60,-

- Der absolute Partykracher
- Neuer Medley-Modus
- Abwechslungsreiche Songauswahl
- The Hives nicht in der dt. Version

CONTROLLER-CHECK STANDARD

HIER REINSINGEN!

Erkennt Ihren Singansatz und die Stimmlage erstaunlich gut. Leider kann man nicht manuell kalibrieren.

89%

GRAFIK	SOUND	89%	EINZEL
—%	—%	89%	70%

SingStar ist nach wie vor das ultimative Partyspiel. Die Songliste ist abwechslungsreicher denn je.



To have fun with a - ny - one - -
But when I see you



A - ben - teu - er - land
Und tu's auf dei - ne Wei - se

Madagascar

Vier durchgeknallte Zoobewohner auf großer Odyssee.

Passend zum Kinostart des neuen Dreamworks Animations-Abenteuers *Madagascar* bringt Activision das tierische Quartett auf die PlayStation 2. Der selbstgefällige Löwe Alex, die hypochochondrische Giraffe Melman, das leicht hyperaktive Zebra Marty und das übergewichtige Nilpferd Gloria machen sich unfreiwillig auf den Weg nach Madagaskar.

Das Ganze beginnt damit, dass das Zebra Marty infolge eines seltsamen Zufalls, in den auch etwas größenwahnsinnige Pinguine involviert sind, aus dem New Yorker Zoo ausbricht, um die große, weite Welt zu erkunden. Was liegt da für seine drei Freunde näher, als es ihm gleichzutun und ihn zu suchen? Und schon stecken sie mittendrin im Abenteuer ... Während Sie anfangs mit dem Ausbruch

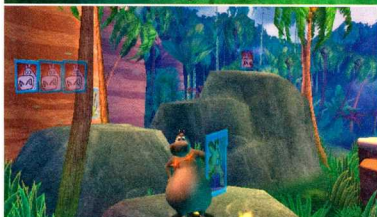
aus dem Zoo beschäftigt sind und mit Marty an Wachen vorbeischieben, spielen in den Straßen von New York auch die anderen drei Helden eine große Rolle. Durch besondere Power-Karten gelingen den Zoobewohnern witzige Special Moves. Melman kann mit einem Hubschrauberkreisel durch die Luft schweben, Zebra Marty kann kriechen, Gloria lernt einen Poklatscher und Löwe Alex springt höher und schreit lauter als die anderen drei zusammen.

genden Navigationsfehlern landen die vier Freunde in Madagaskar. In gelungenen Jump-&Run-Passagen, die sich mit zahlreichen kleinen Minispielen abwechseln, erleben Sie das Abenteuer der vier Helden und erfreuen sich an der gelungenen Atmosphäre des Spiels. Lediglich kleine Kameraprobleme trüben den Spielspaß etwas. Technisch zwar nicht brillant, ist der Titel dennoch ein netter Zeitvertreib für große und kleine Kinofans!

SASCHA DOWIDAT



BIENENJAGD Im Dschungel erwarten die tierischen Helden eine Menge Aufgaben.



CLEVERE TIERCHEN Ihre Fähigkeiten müssen sich die flüchtigen Zoobewohner erst durch das Sammeln von Karten erarbeiten.



LAUTLOS Bei der Flucht aus dem Zoo müssen Sie sich in Sam-Fisher-Männern an den Wachen vorbeischieben.

SCHRÄGE STORY

Die Fähigkeiten der Helden sind Ihnen bei dem Abenteuer natürlich von großem Nutzen. Alex springt über Autokolonnen, während Gloria sich gegen wild gewordene Polizisten zur Wehr setzt und flink wie ein Wiesel durch den Stadtverkehr düst. Als das dynamische Quartett auf einen Dampfer verladen wird, tauchen plötzlich die durchgeknallten Pinguine wieder auf und entführen das Schiff. Nach ein paar kleinen Katastrophen und schwerwie-

MEIN FAZIT GUT



Thomas Eder
ist Löwe.

Auch wenn *Madagascar* in technischer Hinsicht kein Meisterwerk ist, macht es dennoch eine Menge Spaß, mit den Tieren die Umgebungen an verschiedenen Aufgaben zu erfüllen. Die Atmosphäre ist sehr gelungen und macht Lust auf den Film. Besonders angetan hat es mir die Giraffe Melman, die mit ihren übertriebenen Ängsten und dem abgefahrenen Uhrenhelm für zahlreiche Lacher sorgt. Für jüngere Spieler und Fans von Animationsfilmen bietet *Madagascar* stundenlange Unterhaltung.

TEST MADAGASCAR

Hersteller:	Activision
Entwickler:	Toys for Bob
Genre:	Jump & Run
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	10 Levels
Internet: www.activision.de	
Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 45,-

- ✓ Gelungene Synchronisation
- ✓ Viele abwechslungsreiche Aufgaben
- ✓ Grafisch eher schlicht
- Stellenweise viel zu leicht

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Kamera Zentrieren	R1: Statusanzeige Angriff
L2: -	R2: -
Start: Pause	Start: Springen
Select: -	Start: Kriechen
Steuerkreuz: -	Analogstick L: Bewegen
	Analogstick R: Kamera justieren

Gelungene Steuerung, die jederzeit die volle Kontrolle über die vier Helden ermöglicht.

STEUERUNG
81%

GRAFIK	SOUND	MULTI	EINZELSPIELER
67%	74%	70%	76%
Spaßige Filmversetzung mit abwechslungsreichen Levels und toller Synchronisation.			

Bomberman Hardball

Explosiver **Mehr-spielerpaß** mit den abgefahreneren Bombermännern

Seit über 15 Jahren beglückt Hudson seine Fans regelmäßig mit neuen Ablegern des Klassikers. Nach diversen Ausflügen in andere Genres erwartet den Spieler auch in *Bomberman* für die PS2 weniger die ursprüngliche *Bomberman*-Action als vielmehr Sportspiele, die auf Partys für Stimmung sorgen.

STIMMUNGSBOMBE FÜR PARTYS

Neben einer klassischen *Bomberman*-Version, in der Sie Ihren Gegnern mit Bomben und anderen Items einheizen, enthält *Bomberman Hardball* noch drei weitere Sportspiele mit den beliebten Helden. Ob Baseball, Tennis oder Golf – die drei Sportspiele sind sehr leicht zugänglich

und eignen sich dadurch hervorragend für Gelegenheitszocker und jüngere Semester. Das klassische *Bomberman* im 2D-Gewand sorgt auch heute noch – vor allem im Mehrspieler-Modus – für bombige Stimmung. Alleine macht *Bomberman Hardball* wenig Spaß, da man in kürzester Zeit aufgrund mangelnder Spiel-tiefe in jeder Sportart zum Profi

wird. Die Grafik des Titels ist zwar ordentlich, aber eher schlicht, wie es von einem *Bomberman*-Titel zu erwarten ist. Die Musik kann man auf Dauer eigentlich nur unter Alkoholeinfluss ertragen – eventuell wollen die Entwickler dadurch die Partys, auf denen das Spiel geockt wird, in jeder Hinsicht antreiben. Trotz technischer Schwächen und fehlender Spieltiefe steckt in dem Titel eine Unmenge an Spielspaß, der sich hauptsächlich in Matches gegen mehrere Mitspieler offenbart – und das zum Schnäppchenpreis für 30 Euro!

THOMAS EDER



KLASSISCH Das grafisch aufgebohrte Ur-Bomberman macht am meisten Spaß.



HOMERUN Um sich drei Strikes in Baseball einzufangen, muss man sich extrem ungeschickt anstellen.



SEHR ZUGÄNLICH Bis Sie im Golf mit Ihrem Bomberman unter Par bleiben, vergehen nur wenige Minuten.

MEIN FAZIT GUT



Thomas Eder
Ist in Bombenstimmung.

Als bekennender *Bomberman*-Fan konnte ich es kaum erwarten, meine PS2 mit *Bomberman Hardball* zu füttern. Die Sportspiele sind recht simpel und für Jedermann spielbar – genau das Richtige, wenn Gelegenheitsspieler zu Gast sind. Ganz besonders habe ich mich über die klassische *Bomberman*-Variante mit den zahlreichen Spiel-Optionen gefreut, die auch heute noch für eine Menge Spaß sorgt.

TEST BOMBERMAN HARDBALL

Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Hudson
Genre:	Action/Entertainment
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	4 Partyspiele
Internet:	www.ubisoft.de

Spieler:	Termin:
1-4	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ohne Beschränkung	Ca. € 30,-

- 4 Partyspiele in einem
- Günstiger Preis
- Technisch schwach
- Geringe Spieltiefe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Spielnum- mer anzeigen	R1: Spielnum- mer anzeigen	Special-Action
L2: Spielnum- mer anzeigen	R2: Spielnum- mer anzeigen	Δ: Bombe stoppen
Start: (Pause-Menü)	Start: (Bombe legen)	
Select:	Select: (Fernseher)	
Steuerkreuz: (Bewegen)	Analogstick L: (Bewegen)	Analogstick R: (Bewegen)

Die Steuerung ist so simpel wie das ganze Spiel und daher selbst für Anfänger oder junge Spieler sehr gut geeignet.

MULTIPLAYER			
GRAFIK	SOUND	EINZEL	
63%	58%	79%	71%

Kurzweiliges Partyspiel, das mit Mitspielern eine Menge Laune macht. Alleine hält die Freude nur kurz an.



WUCHTIG Bei so einer fetten Explosion ringt sogar unser Held mit der Haltung.



AUFRAÜMEN Die Spezialwaffe von Grave hat eine vernichtende Feuerkraft.

Gungrave Overdose

Der Kugelverbrauch bei Gungrave Overdose lässt sogar Devil May Cry alt aussehen ...

Beyond the Grave (kurz Grave) ist eigentlich ein Held, wie er im Buche steht. Er ist gut gebaut, bis an die Zähne bewaffnet und kämpft gegen das Verbrechen. Was Grave von der Heldenkonkurrenz abhebt, ist die Tatsache, dass er längst tot ist, ständig seinen eigenen Sarg mit sich herumschleppt und einen Munitionsverbrauch hat, der jenseits von Gut und Böse ist.

DANTE LÄSST GRÜSSEN

Bei *Gungrave Overdose* steuert man den wortkargen Grave aus der Third-Person-Sicht. In bester *Devil May Cry*-Manier rennt, springt und hechtet man durch verschiedene Maps und nistet jeden nieder, der bei drei nicht freiwillig vom Bildschirm verschwunden ist. Und das sind einige. Meistens stehen dem Spieler zig Gegner gleichzeitig gegenüber, die dann mit teils

unglaublich vielen Patronensalven niedergemäht werden. Alternativ kann Grave auch zu seinem Sarg greifen und den Gegnern im Nahkampf eins überbraten. Mit jeder erfolgreichen Schuss- und Schlagcombo lädt sich eine Spezialleiste auf. Ist diese erst mal voll, darf Grave eine Bildschirm füllende Spezialattacke loslassen, die die Gegner wirkungsvoll ins Jenseits befördert.

ALLES GEHT KAPUTT

Bei der sauberen und insgesamt sehr flüssigen Grafik weiß vor allem die Darstellung der zerstörbaren Umgebung zu gefallen. Wenn man mit Grave einmal im Supermarkt war und neben Hunderten von Gegnern auch das komplette Interieur des Ladens zerstört hat, möchte man kein Spiel mehr anfassen,

in dem die Umgebung keinen Schaden nimmt. Die zahlreichen, im Anime-Stil gehaltenen Zwischensequenzen runden die Non-Stop-Action gekonnt ab.

OLIVER BECK



FETTER GEGNER. Bei den zahlreichen Bossfights ist die richtige Taktik gefragt.

MEIN FAZIT GUT

Oliver Beck
braucht mehr Munition!

Wer mal wieder sein Gehirn ausschalten und richtig die Sau rauslassen will, für den ist *Gungrave Overdose* genau das Richtige. Mehr Action geht nicht. Mit einem Patronenverbrauch, der locker in die Hunderttausende geht, schießt man schier unendlich viele Gegner vom Bildschirm. Etwas mehr Abwechslung und eine längere Spielzeit und *Gungrave Overdose* hätte eine noch höhere Wertung verdient.

TEST GUNGRAVE OVERDOSE

Hersteller:	Play It
Entwickler:	Red Entertainment
Genre:	Action
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo
Umfang:	Ca. 6 Stunden
Internet:	www.playstation.de

Spieler:	Termin:
1	Erhältlich
USK-Freigabe:	Preis:
Ab 16 Jahren	Ca. € 15,-

- Non-Stop-Action
- Flüssige Grafik
- Auf Dauer abwechslungsarm
- Etwas kurz

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Gegner ausweichen	R1: Gegner beschützen	○: Schießen
L2: 180°-Drehung	R2: Spezialwaffe	△: Springen
Start: Pause	○: Nahkampfwaffe	
Select: -		
Steuerkreuz: Analogstick L: Steam	Analogstick R: Kamera	

Das Gegenwechseln mit dem R1-Knopf funktioniert tadellos, ansonsten sehr gute Steuerung.

STEUERUNG
80%

GRAFIK SOUND MULTI

76% 70% 77%

Technisch und spielerisch einwandfreier Actionkracher mit flüssiger Grafik. Mit der Zeit etwas eintönig.

Dynasty Warriors 5

Die **fünfte Inkarnation** setzt noch mal einen drauf!



Unglaublich: *Dynasty Warriors* befindet sich bereits in der fünften Runde (ohne die Zwischenepisoden *Xtreme Legends* und *Empires*) und Koei wird trotzdem nicht müde, immer wieder Massenschlachten mit Hunderten von Gegnern auf den Bildschirm zu zaubern. Auch *Dynasty Warriors 5* sieht auf den ersten Blick aus wie die anderen Teile der Serie. Geht man allerdings ins Detail, so fallen doch einige Verbesserungen

auf: Beispielsweise können Sie nun aus einer Riege von 48 (!) Charakteren Ihren Favoriten herauspicken und durch das actionreiche Abenteuer im alten China führen. Die meisten der Helden müssen Sie erst freischalten, was sich aber durchaus lohnt. Jeder Offizier kann nämlich auf bestimmte Waffensets zurückgreifen und beharkt die Gegner mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten.

DETAILVERBESSERUNGEN
Wie vom Vorgänger gewohnt, können Sie auf Elefanten oder Pferden Platz nehmen und die Feindesmeute aus luftiger Höhe dezimieren. Das Kampfsystem wurde verbessert, indem ein neuer Angriff namens Musou-Zorn eingeführt wurde. Dazu müssen Sie lediglich einen der Musou-Tokens auf sammeln, die manche

Gegner nach ihrem Ableben hinterlassen oder die in Kästen versteckt sind. In heißen Situationen genügt dann ein Druck auf die R3-Taste, um Ihrem Charakter im Tausch für den eingesammelten Musou-Token mehr Kampfkraft und Schnelligkeit zu spendieren. Die Gegner können Ihnen in dieser Phase übrigens kaum etwas anhaben. An dem Leibgarden-Feature wurde ebenfalls gefeilt: Früher waren mehrere Leibwächter gleichzeitig aktivierbar, *Dynasty Warriors 5* bietet hingegen nur einen Helfer (natürlich aus einer freischaltbaren Auswahl von Kämpfern). Dieser eine Leibwächter ist dafür wesentlich effektiver als die Gurkentruppen der früheren Teile. Fans dürften sich deswegen auch über den fünften Teil mit Begeisterung hermachen.

UWE HÖNIG



Uwe Hönig

is(s)t süßsauer.

Die Titel der *Dynasty Warriors*-Serie waren für mich schon immer als kleine Zwischenbeschäftigung zum Aggressionsabbau bestens geeignet. Teil 5 bildet da keine Ausnahme, denn die Massenschlachten sind teilweise spektakulär in Szene gesetzt und trotz ansehnlicher Gegnerhorden gibt es keine Ruckler. Kein Wunder, schließlich wird die Sichtweite durch dicke Nebelschwaden begrenzt, was mich aber nicht weiter gestört hat.

TEST DYNASTY WARRIORS 5

Hersteller: THQ
Entwickler: Koei
Genre: Action
Sprache: Deutsch
Video: 4:3
Audio: Dolby Pro Logic II
Umfang: 38 Schlachtfelder
Internet: www.thq.de

Spieler: 1-2
Termin: Erhältlich
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Preis: Ca. € 60,-

- Umfassende Massenschlachten
- 48 spielbare Charaktere
- Spektakuläre Manöver-Combos
- Zu wenig Neuerungen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

L1: Parieren/abweichen
R1: (Bogenspann) Normaler Angriff
L2: Normale/Lebte ansetzen
R2: Map umschalten
Start: Pause-Menü
Select: Karten befehle ändern
Steuerkreuz: Bewegungen
Analogstick L: Bewegungen
Analogstick R: Musou-Zorn

Die Steuerung funktioniert prima für die traditionellen Anforderungen von *Dynasty Warriors* – Button-Mashing pur!

STEUERUNG
78 %

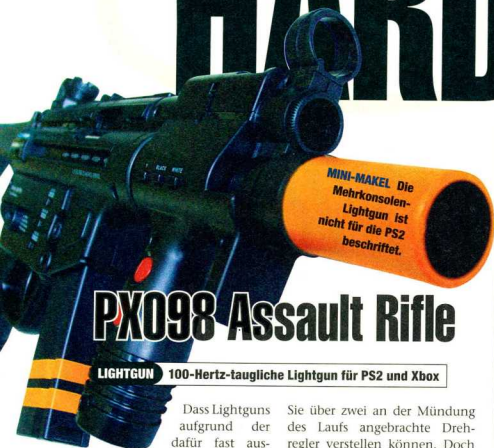
GRAFIK 64% SOUND 70% MULTI 74%
75%

Wer von den Koei-Massenschlachten noch nicht genug hat, der kann auch beim neuesten Teil zugreifen.



FÄCHERPOWER Die Charaktere stürmen auch mit außergewöhnlichen Waffen in den Kampf.

HARDWARE



PX098 Assault Rifle

LIGHTGUN 100-Hertz-taugliche Lightgun für PS2 und Xbox

Das Lightguns aufgrund der dafür fast ausschließlich indizierten Spiele in Deutschland nicht so zahlreich über die Ladentheke wandern wie reguläre Controller, ist klar. Und dennoch erscheinen in unregelmäßigen Abständen immer mal wieder neue Lichtpistolen – für meist in Deutschland indizierte Spiele. Der Clou an der PX098 Assault Rifle von Logic 3: Sie funktioniert nicht nur mit 100-Hertz-Fernsehern, sondern lässt sich an PlayStation 2 und Xbox anschließen.

SEHR KOMPATIBEL

Technisch gesehen ist der Brückenschlag zwischen den Konsolen relativ gut gelungen, schließlich werden GunCon und GunCon2-Modus unterstützt. Die Beschriftung ist für PS2-Spieler aber vollkommen ungeeignet, denn die Feuertasten sind lediglich mit den bei der Xbox üblichen Buchstaben versehen. Der deutschen Anleitung fehlt eine Übersetzungstabelle – das gibt Punktabzug. Linkshänder werden sich über die zwei ungünstig platzierten Feuertasten A und B ärgern, denn diese sind auf der rechten Seite in den vorderen Griff eingearbeitet. Der Feuer-Modus-Schalter ist aber an beiden Seiten angebracht. Als Zielhilfe hat Logic 3 einen Laserpointer eingebaut, den

Sie über zwei an der Mündung des Laufs angebrachte Drehregler verstellen können. Doch auch hier hat man nicht ganz mitgedacht, schließlich reflektierten Fernseher den Laserstrahl, der eigentlich nicht ins Auge gelangen soll. Den Laserpointer und den eingebauten (und sehr schwachen) Rumble-Motor können Sie übrigens auf der rechten Waffenseite abstellen. Positiv fiel uns die Leistung der neuen Plastikwaffe auf, denn in den Spielen Endgame und Time Crisis 2 arbeitete sie sehr gut.

Fazit: Die Lightgun ist eine preisgünstige und akzeptable Möglichkeit, Shooter auf beiden Systemen und 100-Hertz-Fernseher zu spielen. Doch die Minuspunkte sind nicht zu übersehen: Für Linkshänder ist das Gerät nicht geeignet und die schwachen Rückstoßmotoren müssen mit Batterien gefüttert werden.

TEST PX098 ASSAULT RIFLE	
Typ:	Lightgun
Hersteller:	Logic 3
Info-Telefon:	09157-927350
Internet:	www.logic3.com
Preis:	Preis-Leistung: Ca. € 69,- Befriedigend
✓ Für PlayStation 2 und Xbox ✓ Drei Meter langes Kabel ✓ Etwas schlapper Rumble-Motor ✓ Netzteilanschluss mittelschwer	
GESAMTWERTUNG 77%	

RGB/SCART-Selector

ZUBEHÖR Sinnvoller TV-Umschalter für wenig Geld



VERTEILER Wenn Ihr Fernseher nur einen SCART-Eingang besitzt, hilft dieses Gerät.

Die meisten Spieler wissen nicht, dass die bei den Konsolen mitgelieferten Stecker und Anschlüsse für den Fernseher nicht die beste Bildqualität liefern. Bei der PlayStation 2 verhält es sich ebenso: Erst mit einem SCART-Stecker, der auch RGB-Signale überträgt, zaubert unsere Lieblings-konsole kristall-scharfe Bilder auf den Fernseher. Aber was passiert, wenn man neben der Konsole noch einen DVD-Player oder einen DVBT- oder Satelliten-Rezeiver anschließen möchte?

Eingänge sind praktisch-schwerweise auf dem Gerät und die Schalter direkt an der Vorderseite untergebracht. Das hat den Vorteil, dass alle SCART-Kabel von der Rückseite angeschlossen und die Tasten an der Front nicht dadurch verdeckt werden. Neben den drei Eingangstasten befinden sich drei weitere Tasten, durch die Sie das RGB-Signal ausschalten und eine direkte Verbindung zwischen den einzelnen SCART-Eingängen aktivieren können. Fazit: Der TGB/SCART-Selector ist eine sehr kostengünstige und funktionelle Lösung für Fernseher mit nur einem SCART-Anschluss.

AM FALSCHEN ENDE GESPART

Kein Problem, denkt sich der Sparfuchs – und investiert Geld in einen entsprechenden SCART-Mehrfachstecker. Doch auch die müssen das hochqualitative RGB-Signal übertragen können, denn sonst erscheint auf dem Bildschirm wieder nur das matschige Standardsignal – und die Investition in hochwertigen RGB-Babel war vergebens. Die Firma Vidis hat nun mit dem RGB/SCART-Selector einen solchen RGB-fähigen Umschalter im Angebot. Der Preis von 15 Euro ist angemessen, die drei SCART-

TEST RGB/SCART-SELECTOR	
Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis:	Preis-Leistung: Ca. € 15,- Sehr gut
✓ Überträgt das hochwertige RGB-Signal ✓ Ein- und Ausgang via SCART und Cinch ✓ Praktische Anordnung der Anschlüsse ✓ SCART-Kabel zum TV-Anschluss fehlt	
GESAMTWERTUNG 82%	

Carrying Bag PS2



ZUBEHÖR Eine praktische und robuste Tasche für Reisen mit der PS2.

Eine so praktische Tasche wie diese ist uns selten untergekommen. An der Unterseite befindet sich eine mit Klettverschluss versehene Öffnung, über die Sie die PS2 anschließen können, während sie sich noch in der Tasche befindet. Damit das Gerät nicht verrutscht, wird es über zwei Klettverschlüsse auf der Innenseite der Tasche fixiert. Das Hauptfach lässt sich über einen Reißverschluss öffnen und bietet ausreichend Platz für die Konsole. In der fest vernähten CD-Tasche können Sie zwölf CDs und Spielanleitungen unterbringen. Controller, Stromkabel und Speicherkarte finden in der baugleichen Tasche an der Vorderseite Platz.

DER SINGSTAR-TEST

Ganz gleich, ob Sie nur die Konsole und ein paar Spiele oder gleich das ganze Singstar-zubehör oder die Eye-

Toy-Kamera mitnehmen wollen - in der Carrying Bag PS2 findet fast jedes PS2-Zubehör Platz. Damit Sie die Carrying Bag leicht mit sich tragen können, besitzt sie einen fest vernähten Kunstledergriff und wird außerdem mit einem leicht zu befestigenden Schultergürtel ausgeliefert. Fazit: Die Verarbeitung der Tasche ist abgesehen von wenigen Stellen überdurchschnittlich gut. So ist zum Beispiel der über zwei Ecken vernähte Reißverschluss sehr empfindlich und sollte nur stets vorsichtig geöffnet werden. Abgesehen davon können wir Ihnen diese Tasche wärmstens ans Herz legen, denn sie sieht nicht nur schick aus, sondern ist derzeit auch die einzige Tasche, die für die kleine PS2 maßgeschneidert wurde.



SINNVOLL. Am Boden besitzt die Tasche eine Klettverschluss-Öffnung.

TEST CARRYING BAG PS2

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben Interactive
Info-Telefon:	01908-43044
Internet:	www.bigben-interactive.de
Preis:	Preis-Leistung:
Ca. € 25,-	Gut

- ✓ Gute Verarbeitung
- ✓ Raffinierte Bodenöffnung
- ✓ Fest integrierte CD-Tasche
- ✓ Tragegriff und Kunstleder-Griff

GESAMTWERTUNG **85%**



GEWINNSPIEL FANTASTIC FOUR

In Zusammenarbeit mit dem Controller-Hersteller MadCatz und Activision verlosen wir drei Fantastic-Four-Fan-Pakete. Jeder Gewinner erhält einen in Deutschland nicht erhältlichen Fantastic-Four-Controller, eine Mütze mit dem Logo der Superhelden und einen Stress-Tee in Form von „dem Ding“. Wir drücken Ihnen die Daumen!



Um an der Verlosung für einen der Preise teilzunehmen, senden Sie bitte eine SMS mit dem Kennwort „PZ 58“ an folgende Länderspezifische Nummern:

D: 84446, € 0,49/SMS E-Plus, O2, Vodafone
(inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil),
€ 0,61 EUR/SMS T-Mobile
(inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700 800, € 0,50/SMS

Oder schicken Sie eine Postkarte mit dem Kennwort an:
PLAYZONE, COMPUTED MEDIA AG,
Kornwest 17-23, Dr.-Mack-Strasse 77, 90062 Fürth

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachteiligung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computo Media AG sowie deren Angehörige sind ausgeschlossen. Teilnahme bis zum 23. August 2005.



INFO HARDWARE-LEXIKON DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
CONTROLLER			
Cordless Action Controller	Logitech	Ca. € 45,-	88%
Extreme Action Controller	Logitech	Ca. € 25,-	88%
Dual Shock 2	Sony	Ca. € 30,-	87%
LENKRÄDER			
Fanatec Speedster 3	Fanatec	Ca. € 59,-	93%
Fanatec Speedster 2	Fanatec	Ca. € 75,-	91%
360 Modena Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 65,-	87%
FORCE-FEEDBACK-LENKRÄDER			
Speedster 3 Force Shock	Fanatec	Ca. € 80,-	94%
GT Force	Logitech	Ca. € 130,-	88%
FF Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 125,-	88%
FERNBEDIENUNGEN			
DVD-Fernbedienung	Sony	Ca. 20,-	—
DVD-Commander II	Saitek	Ca. € 25,-	—
DVD-Fernbedienung	MadCatz	Ca. € 25,-	—
SONSTIGE CONTROLLER			
Shadowblade Arcade Stick	Jöllenbeck	Ca. € 90,-	90%
GameBoard	Fanatec	Ca. € 70,-	88%
Netplay Controller	Logitech	Ca. € 80,-	87%
MEMORY CARDS			
Memory Card 8 MB	Sony	Ca. € 30,-	—
Memory Card 8 MB	MadCatz	Ca. € 40,-	—
Memory Card 16 MB Max	Bigben Interactive	Ca. € 20,-	—
SOUNDSYSTEME			
Z-680	Logitech	Ca. € 400,-	90%
Inspire 5.1 Console Digital 5500	Creative	Ca. € 200,-	89%
Soundstation 5.1	Logic3	Ca. € 200,-	89%
SCHUMMERMODULE			
Action Replay V2	Datel	Ca. € 50,-	—
Xploder für PlayStation 2	Blaze	Ca. € 40,-	—
X-Port V2	Datel	Ca. € 50,-	—

LESERBRIEFE

**Sie haben Fragen,
Anregungen,
Kritik oder Lob? Dann
schreiben Sie uns!
Wir freuen uns
über jeden Brief,
der uns erreicht,
und bemühen uns,
alle Fragen zu
beantworten!
Schreiben Sie an
folgende Adresse:**

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PLAYZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

E-Mail: redaktion@play-zone.de

INFO MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle

Sie haben eine kurze Frage oder wollen etwas zu einem Thema sagen? Dann senden Sie uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergessen Sie nicht, Ihren Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.



Senden Sie eine SMS mit dem Text: „PZ Ihre Meinung Ihr Name Ihr Wohnort“ (Beispiel: „PZ Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn“ an die Nummer:

D: 84446, € 0,49/SMS – E-Plus, 02, Vodafone (inkl. € 0,12/SMS VF-D2 Transportanteil)
€ 0,61/SMS – T-Mobile (inkl. € 0,12/SMS T-Mobile Transportanteil)
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 700800, € 0,50/SMS

HOCH HINAUS

Hallo PLAYZONE-Team, ich habe die PLAYZONE auf den Gipfel getragen! Genauer gesagt auf den Gipfel der über 2.200 Meter hohen Mutsputze in Südtirol!

STEFAN PER E-MAIL

PLAYZONE: Was denn? Du kraxelst allen Ernstes auf so einen hohen Berg rauf und alles, was dir dann einfällt, ist, die PLAYZONE zu fotografieren? Du bist unser Mann! Dafür verdienst du viel, kriegst aber nix. Ein fairer Deal, wie wir finden.

DEFINITIONSFRAGE

Kann man mit der PlayStation 3 nur auf einem HDTV spielen oder geht auch ein normaler Fernseher?

MORITZ WEBER PER E-MAIL

PLAYZONE: Keine Bange, Sony möchte die Verbreitung dieser hochauflösenden Fernseher zwar vorantreiben, wird aber die Leute nicht vor den Kopf stoßen, die zu Hause keinen Gelddrucker herumstehen haben. Die PlayStation 3 wird also auch an einem handelsüblichen Fernseher aktiviert. Bauart nutzbar sein.

ENTTÄUSCHUNGEN

Sehr geehrtes PLAYZONE-Team, ich bin ein treuer Leser, der euch seit der ersten Ausgabe begleitet. Ich finde, dass euer Magazin das beste auf dem Markt ist. Ich will euch hiermit ein dickes Lob aussprechen! Eure E3-Reportage war einfach nur genial! Und nicht nur die Menge an Videos war super, sondern auch die Bildqualität! Ich habe mal spaßes-halber eure erste E3-Reportage mit der aktuellen verglichen: einfach überragend! Auch euer PLAYZONE-Live-Konzept finde ich immer noch spitze! Und jetzt habe ich noch ein paar Fragen:

Gibt es irgendwelche Informationen über einen Nachfolger zu XIII? Das Ende des ersten Teils schreit ja geradezu nach einer Fortsetzung!

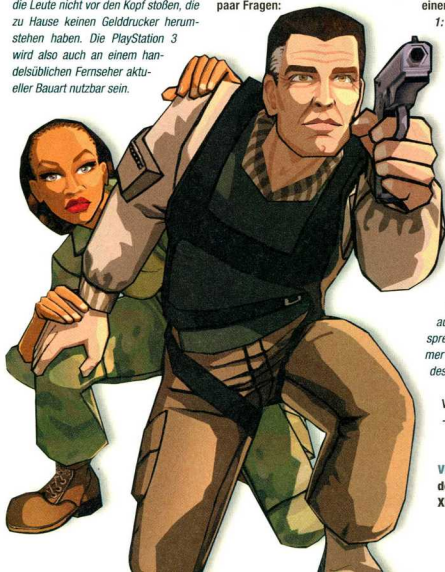
PLAYZONE: XIII war zwar sehr gut und nicht nur aufgrund des ausgefallenen Looks sehr originell, doch die Verkaufszahlen des Ego-Shooters waren ernüchternd. Derzeit gibt es keine (offiziellen) Pläne, die Geschichte um den Mann mit der römischen Zahl als Namen weiterzuspinnen.

Noch vor ein paar Monaten habe ich einen kurzen Trailer zu Stargate SG-1: The Alliance auf eurer DVD gesehen. Inzwischen ist das Spiel aber wieder aus eurer Terminliste verschwunden! Wisst ihr, ob es noch erscheint?

PLAYZONE: Hoppla, da ist uns wohl glatt ein Titel durch die Lappen gegangen. Stargate SG-1 befindet sich immer noch in der Entwicklung und soll bereits im Oktober erscheinen. Wie vor kurzem bekannt gegeben wurde, konnte man die Originaldarsteller der Serie für Tonaufnahmen zum Spiel verpflichten. Die deutsche Version wird dementsprechend mit den aus der Serie bekannten Synchronsprechern aufwarten. Leider gibt's immer noch keine Bilder der PS2-Version des Spiels.

Was wurde eigentlich aus Aliens – Colonial Marines?

VERMISST Ein Nachfolger des Cel-Shading-Shooters XIII ist nicht in Sicht.



PLAYZONE: Die Arbeiten am Ego-Shooter im Alien-Universum wurden schon vor geraumer Zeit eingestellt.

Wurde Splashdown 3 schon angekündigt?

PLAYZONE: Leider müssen wir dich auch hier enttäuschen. Derzeit ist keine Fortsetzung der Reihe geplant. Aber vielleicht verschafft uns die neue Konsolengeneration ja wieder mal ein paar Spiele dieser Art. Schließlich ermöglicht die neue Hardware ganz neue Technologien und gerade im Bezug auf die Wasserdarstellung könnten wir uns auf der PlayStation 3 einige richtig coole Spiele vorstellen.

Gibt es eine Chance, dass Resident Evil Zero auch noch für die PS2 kommt?

PLAYZONE: Eine Chance gibt es durchaus, nur ist sie ziemlich klein. Resident Evil Zero war nicht ganz so erfolgreich wie das Remake oder die letzte Episode Resident Evil 4 und spätestens seit ebendiesem Teil dürfte das Interesse der Fans an dem spielerisch eher veralteten Resident Evil Zero gesunken sein.

So, das waren dann erst mal alle Fragen! Ich wünsche euch eine schöne Zeit und weiterhin viel Erfolg mit eurem Heft!

MICHAEL PER E-MAIL

GESCHICHTSUNTERRICHT

Ein metalmäßiges Hallo an euch! Ich lese eure Heft schon seit einem Jahr und spare mir deshalb mal die Lobeshymnen. Über euer Heft braucht man ja eh nicht mehr viel zu sagen. Ich habe mal eine Frage und hoffe, dass ihr mir helfen könnt: Gibt es eine Möglichkeit, meine PlayStation an eine Dolby-Surround-Anlage anzuschließen?

PLAYZONE: Aber natürlich, das können wir sogar unbedingt empfehlen. Du hast zwei Möglichkeiten, deine PS2 mit einer Surround-Anlage zu verbinden. Die qualitativ beste Variante ist, den optischen Ausgang der Konsole zu nutzen. Dazu muss deine Anlage aber natürlich auch über einen optischen Digitaleingang verfügen. Alternativ benötigst du ein RGB-Kabel mit separaten analogen Audioausgängen. Damit zauberst du immerhin noch analoge Surround-Formate aus den Boxen, musst aber auf Dolby Digital (zum Beispiel beim Anschauen von DVDs) verzichten. Du kannst natürlich auch einfach die mitgelieferten Cinch-Kabel verwenden, hast dann aber eine schlechte Bildqualität.

Außerdem ist mir in eurer Ausgabe 8/2005 ein gravierender historischer Fehler aufgefallen. Auf der Rückseite habt ihr Werbung für das Spiel Medal of Honor European Assault gemacht. Dort steht: „Ich war dort. Die Schlacht um Stalingrad, 19. August 1942.“ Fehler: Im August 1942 war die Wehrmacht noch etwa 40 Meilen von Stalingrad entfernt. Würde mich freuen, wenn ihr das richtig stellt. Ansonsten ist euer Heft historisch absolut fehlerfrei (sogar richtige Panzertypenzeichnungen). Weiter so!

MARTIN PER E-MAIL

PLAYZONE: Entgegen deiner Vermutung sind nicht wir für die Inhalte von Anzeigen verantwortlich, sondern die jeweiligen Hersteller – in diesem speziellen Fall Electronic Arts. Nichtsdestotrotz haben unsere eigenen Recherchen allerdings ergeben, dass die deutschen Soldaten bereits gegen Ende August in Stalingrad angekommen waren. Inwieweit das Spiel überhaupt den historischen Fakten treu bleibt oder darauf Wert legt, sei aber mal dahingestellt.



PREISFRAGE Wie authentisch ist Medal of Honor European Assault?

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM



Im PLAYZONE-Forum finden Sie jeden Tag interessante Beiträge zu aktuellen Themen und können auch mal mit dem einen oder anderen Redakteur diskutieren.

In diesem Monat geht's um Lieblingsspiele auf den zweiten Blick.

ALIBI Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 16.07.02
Datum: 04.04.05 21:12
IP: 84.137.58.184



Obi oder gab es bei euch auch Games, bei denen ihr euphorisch und mit Glücksgefühlen im Bauch zu Werke gingt und dachtet: „wow, ich habe es“, aber die ihr nur zur Hälfte gespielt oder nach einem Durchgang nie wieder angespielt habt?

Bei mir war das erste Midnight Club so ein Fall. Die ersten Rennen haben mir unheimlich viel Spass gemacht und ich wollte schon einen Beschwerdebrief an die Playzone schreiben, warum zur Hölle es mir nur 70% bekommen hätte, aber nach der Hälfte des Spieles konnte ich die Werbung nicht nur nachschreiben, ich habe das Spiel sogar sofort verkauft.

Oder andersrum: Obi es Spiele, die auch anfangs total gelangweilt haben und ihr mühselig euch zwingen überaupt mal weiter zu spielen, um das Spiel nicht gleich als Fehlkauf ausrechnen zu müssen, aber nach einigen Spielstunden wart ihr gerade zu süchtig und konntet gar nicht mehr ablassen?

Predas ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 13.09.04
Datum: 04.04.05 21:31
IP: 84.137.58.184



Final Fantasy X war bei mir einer der ersten Kategorie. Zuerst habe ich mir FFXII gekauft und ich habe immer wieder so ein Glücksgefühl gehabt, als ich "Ihre Bekannte" wiedergetroffen habe und auch die abwechslungsreichen Missionen haben mich sehr erheitert.

Doch irgendwann kam dann der Punkt, an dem sich alles irgendwie blöde noch in die Länge zog und ich nicht mehr wirklich einen Ansporn hatte, weiterzumachen. Dann hab ich ziemlich knapp vor dem Ende ausgespart zu spielen und das Spiel sei es nicht mehr angefasst. Ansonsten fällt mir noch OT3 ein, ich war damals von der gelben Grafik fasziniert, bis ich dann nach ne Viertel in etwas feststellen musste, dass Rennsimulationen nicht so mein Ding sind, vor allem nicht, wenn sie so zum Einschlafen langsam sind.

ALIBI ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 16.07.02
Datum: 04.04.05 21:01
IP: 84.137.58.184



Bei X-2 hatte ich auch absolut wechselnde Gefühle. Am Anfang hat es mir nicht so viel Spass gemacht, ich habe viele Nebenmissionen ausgelassen und mit den Kostümen kaum experimentiert. Nach ca. 45% war dann die Lust erstmal raus und ich habe in der Zeit Comixha 3 durchgespielt. Als ich dann wieder mit FF-X2 anfing, habe ich alle Nebenmissionen gespielt und die Kostüme gewechselt und es fing an mir Spass zu machen.

Erst gegen Ende ging mir dann erneut die Luft aus, weil ich schon wieder gegen die ganzen alten Besten kämpfte und die Story keinen mitreißenden Höhepunkt hatte. Aber als ich auch das alles überwunden hatte und das abschließende Video kam, war ich doch irgendwie zufrieden und habe nicht bereut, dass Spiel durchgespielt zu haben.

under2004 ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 15.12.04
Datum: 05.04.05 14:44
IP: 82.114.132.215



Die Odyssee: Am Anfang habe ich es sofort als Fehlkauf abgestempelt, da ich schon bei der 118. Mission nicht weiterkam. Dann nach X-Veruschungen schaffte ich sie und ein Lauf begann. In der Hälfte fiel das Spiel aber sehr ab und es verstaubte wieder für Wochen in der Ecke. Bei einer meiner Freunde die Mission schaffte und wir dann gemeinsam durchsuchten und bei der letzten Mission durfte noch ein anderer Freund ran, da ich es nach X-Veruschungen nicht schaffte.

under2004 ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 21.08.02
Datum: 05.04.05 22:45
IP: 84.137.58.173



Bei mir hat bei OT3 der zweite Fall zu haben für 13-15 ELN bei Elber abgefragt, weil ich dachte, dass man es wegen der Grafik hat mal gesehen haben muß, aber ich habe ansonsten keine weiteren Erwartungen vor allem weil ich OT3 auch noch fangt. Habe dann erstmal Hoopsport und dachte mir auch, geile Grafik, aber erst die Karten kamen und das Spiel ist ja nur was für Autoschaubilder die voll Abnug vom Tunen haben.

Naja, jedenfalls hat mich dann auch der Autovirus gepackt, so daß das Spiel (nach ca. 1,5 Jahren) auf 100% durch wurde. OT Concept und Prologue habe ich jetzt natürlich auch im Regal und bei OT stand ich am VO-Terminal um 9.30 bei Saturn auf der Matte.

Was auch komisch ist: Viele Spiele finde ich so cool, daß ich mich schon beim ersten mal durchspielen drauf freue sie nochmal durchzupocken. Ob kapps (Medal of Honor Frontline, Need for Speed, Hot Pursuit, Virtzone, alle ca. 10 mal durch), aber z.B. bei Tomb Raider ADO oder ICO hat es bisher noch nicht geklappt, und ich schätze es wird auch nicht so weit kommen.

Achte und zum ersten Fall fällt mir auch noch was ein. Silent Hill 2 habe ich verschlungen und hatte entsprechende Erwartungen in den ersten Teil. Habe diesen dann auch soweit ich mich erinnern am VO-Terminal gleich zum Vollpreis gekauft. Habe dann bis zur U-Bahn (und einen kleinen Teil) gepackt, aber irgendwie ist der Funke nicht übergesprungen, jedenfalls liegt es seit dem nur noch rum.

Zocher ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 06.11.02
Datum: 05.04.05 21:34
IP: 172.181.249.153



Mir fällt da spontan eigentlich nur Silent Hill 2 ein, auch von dem Spiel absolut begeistert und habe es anfangs auch nicht geme gespielt, aber irgendwann war ich schluß ich wollte nicht mehr und mich hat das Spiel nicht mehr interessiert, seitdem habe ich es nicht mehr angefasst.

Ähnlich ist es bei Star Wars Battlefront, anfangs super spaßig, mit der Zeit wurde es mir aber zu langweilig und eintönig, so wie es jetzt nur noch selten mit dem Freund.

epicgameplay ANV Vor dem Spiel – nach dem Spiel??

Rang: **Annemiedelung:** 21.11.01
Datum: 21.06.05 15:07
IP: 80.135.45.192



Das einzige Game bei dem mich nicht richtig zwingen musste das bis zur Hälfte zu zocken war leider OT4, an Andreas und dann hab ich die Hühner während aufgeben und wieder Vice City gepackt. Ich glaube über diese herne Enttäuschung werde ich nie hinweg kommen.

Naja sonst fand ich alle Games immer direkt geil. Die ich mir gekauft hab.

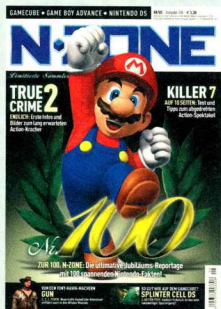
Außer zu meinen MOO Zahlen wo ich da nach Rad war. Vielleicht kennt noch einer? Da hab ich eine Promotion von Soul Reaver 3 bekommen. Am Anfang langweilig wie sau und dann das geile Spiel.

Lesefutter für Konsolenfans!



XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Lange, viel zu lange mussten Xbox-Spieler auf Rockstars Meisterwerk GTA: San Andreas warten. Aber das Leiden hat ein Ende und das Leben wieder einen Sinn. Ansonsten müssen sich unter anderem Conker: Live & Reloaded, Destroy all Humans und Batman Begins auf dem Prüfstand behaupten. Zudem haben wir aber auch fleißig Blicke auf kommende Spielhits geworfen. In zahlreichen Vorschauartikeln – unter anderem zu Gun und Hitman: Blood Money – lesen Sie unsere Eindrücke. Jetzt im Handel!



N-ZONE – das meistverkaufte Nintendo-Magazin

Feiern Sie mit uns und freuen Sie sich auf die 100. Ausgabe der N-Zone. Dieses Ereignis wird von uns natürlich gebührend gefeiert. Ebenfalls ein Grund zur Euphorie: True Crime: Streets of New York erscheint für den GameCube – wir haben schon jetzt einen Blick auf den potenziellen Action-Hit geworfen. Den Testbereich dominiert Capcoms außergewöhnlicher Shooter Killer 7, zu dem wir Ihnen auch gleich wertvolle Tipps und Tricks präsentieren. Jetzt im Handel!

EINGEBILDETE ELITE

Hi, ich muss mal was loswerden. Und zwar geht es darum, dass Spieler, die sich ein Spiel neu gekauft haben und es online zocken wollen, sofort als Noob beschimpft und einfach abgewiesen werden. So etwas ist mir vor ein paar Tagen passiert. Nach einem „Verpiss dich, Noob!“ habe ich mich zur Wehr gesetzt. Auf einmal stellten sich alle hinter den, der den Streit angefangen hatte, da die sich untereinander kannten. So was ist einfach sch***e und asozial. Später wurde ich vom Server geschmissen! Sony sollte sich auch mal dafür einsetzen, dass jeder Spieler eine Chance hat, ein Spiel zu spielen, und die Spieler, die das Spiel länger spielen, könnten den Neulingen mal helfen oder ihnen Tipps geben. Immerhin geht es doch darum, Spaß zu haben, oder? Wie will man mit Leuten Spaß haben, die meinen, dass sie die Größten seien und alles besser könnten? Solche Leute haben meiner Meinung nach Mindwertigkeitskomplexe und sind nicht mehr ganz knusper in der Birne.

CHRISTOPH PER E-MAIL

PLAYZONE: Wir können dich gut verstehen und hoffen, dass du trotzdem noch Spaß an Online-Spielen hast. Die Qualität einer Gemeinschaft hängt nun mal von ihren Mitgliedern ab und wenn diese lieber unter sich sein wollen, dann ist das bedauerlich. Wir können nur an alle Spieler appellieren, sich auch mal der Neulinge anzunehmen, schließlich bedeuten mehr Spieler letztlich auch mehr Spielspaß. Ansonsten bleibt Anfängern nur die Möglichkeit mit Freunden zu spielen, denen der Spielspaß am wichtigsten ist.

KINDERKRAM

Sehr geehrtes PLAYZONE-TEAM, als ich heute morgen mein erstes Exemplar eurer „Fachzeitschrift“ geschenkt bekam, las ich es mir anfangs mit den hohen Erwartungen durch, die man bei einem Preis von € 4,99 stellen kann. Doch schon die ersten Tests enttäuschten mich sehr. Wen interessieren Spiele wie *Daxter*, *Madagascar* oder *Harvest Moon*? Ihr solltet euch wirklich überlegen, welche Zielgruppe ihr denn ansprechen wollt. Die oben genannten Spiele wären für Kinder bis zwölf Jahre geeignet, jedoch trifft dies nicht auf Spiele wie *SO-COM* oder *True Crime: Streets of New York* zu.

PLAYZONE: Unsere Zielgruppe sind Videospieler jeder Altersklasse. Die Spiele, die du für Kinderkram hältst, sind allesamt noch nicht erschienen, was dein vernichtendes Urteil etwas seltsam erscheinen lässt. Und seit wann hat die Qualität von Spielen etwas mit deren Alterseinstufung zu tun?

Ein anderer Kritikpunkt wäre das Leserbriefforum. Hier wird teilweise so unprofessionell gearbeitet, dass man sich die Frage stellt, ob dies wirklich eine Fachzeitschrift ist. Der Brief von einem anonymen Leser wurde mit folgendem Zitat beantwortet, welches sich ein professionelles Unternehmen nie leisten würde: „Die Korrektur deines Briefs hat mehr Zeit in Anspruch genommen als der Test des letzten *Final Fantasy*-Spiels.“ Zusätzlich kam noch der Kommentar, der Leser solle sich doch für einen Volkshochschulkurs für die richtige Rechtschreibung anmelden! So eine Aussage ist eine Frechheit. In der Überschrift der Leserbriefseiten wird

der Punkt Anregungen genannt. Meiner Meinung nach handelt es sich bei dem Brief um eine Anregung, die fachmännisch beantwortet werden sollte. Ich rate den Leuten, die eine solche Antwort bekommen wie dieser Leser, rechtliche Schritte einzuleiten. Niemand muss sich in einer Zeitschrift „verarsachen“ oder beleidigen lassen.

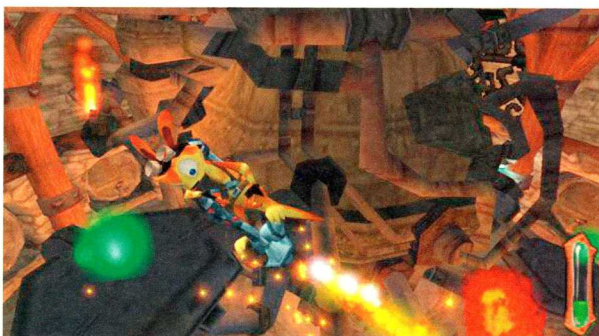
PLAYZONE: Es mag unprofessionell erscheinen, aber auf „Anregungen“ wie „Ever Magazin ist sch...“ und „Das Spiel Midnight Club 3 ist wirklich sch...“ reagieren wir nun mal sehr ungern höchst sachlich. Die Anzahl an Rechtschreibfehlern in dem besagten Brief war tatsächlich Besorgnis erregend, sodass der Rat, etwas an dieser Schwäche zu arbeiten, durchaus ernst genommen werden darf.

Ich hoffe, die Redaktion besitzt den Anstand, sich für die Vorwürfe zu entschuldigen, und drückt diesen Leserbrief ab. Letztlich möchte ich noch meine Meinung zu dem Thema PlayStation schreiben: Die Grafik dieser Konsole ist dermaßen mies, es gibt teils lange Ladezeiten – und dann noch die überhöhten Spielepreise! Kauft euch einen PC, da habt ihr mehr davon.

ANONYM

PLAYZONE: So, das war's! Ich hör auf. Ich will keine Leserbrief mehr beantworten. Machwerke wie dieses habe ich mir lange genug angesehen, ich hab die Schnauze voll! Ich putz die Klos, ich koch den Kaffee, ich wasch alle Autos und ich massiere jedem die Füße, wenn ich nur bitte, bitte, bitte nicht mehr diesen Schmerz ertragen muss! Habt Erbarmen! – Maik

Abgelehnt! – Die Redaktion



LECKERBISSEN Daxter gehörte auf der E3 zu den grafisch eindrucksvollsten Spielen der PSP.

X-PORT

SPIELSTÄNDE AUF DER PLAYZONE-DVD

Sie kommen bei Ihrem Lieblingsspiel nicht weiter? Sie wollen alle Extras freischalten? Zeit für ein X-Port V2 und unsere neue DVD.

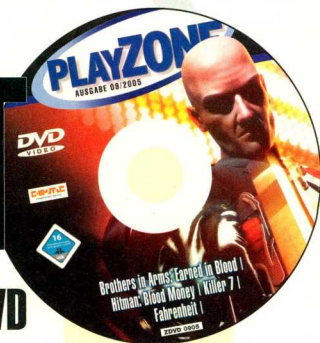
Das X-Port V2 ist die einfachste Möglichkeit, Spielstände auch über große Entfernungen gemeinsam zu nutzen. Um Ihnen den Einstieg in den regen Spielstandhandel etwas zu erleichtern, haben wir für Sie an dieser Stelle eine kleine Einführung vorbereitet, die es Ihnen innerhalb weniger Minuten möglich macht, die begehrten Savedgames auf Ihre

Memory Card zu übertragen. Natürlich können Sie auch Ihre eigenen Spielstände auf Ihrem Rechner sichern.

DIE INSTALLATION

Als Erstes müssen Sie alles richtig anschließen: Die beiden USB-Kabel werden jeweils auf einer Seite des Mittelstücks eingesteckt, anschließend muss eines der Enden in einen freien Port der PS2 gesteckt werden,

das andere Ende bringen Sie am USB-Port des PCs an. Die Software für den Computer ist schnell installiert. Folgen Sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms. Die PS2 wird mit der dafür vorgesehenen CD gefüttert und schon kann's losgehen. Dabei muss Ihre PS2 übrigens nicht zwangsläufig an einen Fernseher oder einen Monitor angeschlossen sein.



AUF DER PLAYZONE-DVD

Auch diesen Monat haben wir für Sie nicht nur Futter für Ihr X-Port, sondern auch einige Spielstände für die modernere Variante MAX Drive:

Burnout 3 (X-Port V2 & MAX Drive): Sämtliche Autos und Strecken stehen Ihnen mit diesem Spielstand zur Verfügung.



Enthusia Professional Racing (MAX Drive): Alle Strecken und zahlreiche Autos sind bereits für Sie freigeschaltet.



Freedom Fighters (MAX Drive): Sie haben die freie Levelanwahl und können sämtliche Extras genießen.



Weitere X-Port-V2-Spielstände:

Def Jam: Fight for NY	Alle Kämpfer
Extreme G II	Alle Strecken
Street Racing Syndicate	Jede Menge Geld

Weitere MAX-Drive-Spielstände:

Area 51	Alle Extras
Formel Eins 2004	Alle Strecken
The Suffering	Alle Extras

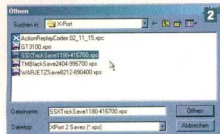
Hinweis: Vor jeder Datenoperation sollte Sie eine Sicherung Ihrer eigenen Spielstände anfertigen.



1 Ist das Programm gestartet, klicken Sie auf den nicht ganz korrekt übersetzten Button „Spielstände importieren“ und ein Fenster wird geöffnet.



3 Der Spielstand wurde in Ihre PC-Datenbank aufgenommen und kann nun auf die Memory Card übertragen werden.



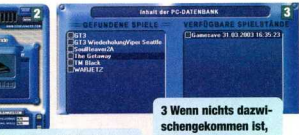
2 In diesem Fenster wählen Sie den gewünschten Spielstand aus, den Sie selbst nutzen möchten.



4 Der Spielstand ist nun auf Ihrer Memory Card und kann genutzt werden.



1 Natürlich können Sie auch Spielstände von Ihrer Memory Card auf dem PC sichern, was Platz spart. Dazu wählen Sie im Memory-Card-Menü die zu sichernden Spielstände aus und klicken auf „Sichern“.



2 Im darauf folgenden Fenster werden die Daten übertragen, was einen Moment dauern kann.

3 Wenn nichts dazwischengekommen ist, haben Sie Ihre wertvollsten Spielstände erfolgreich auf der Festplatte gesichert.

FEEDBACK

In unserer
Rubrik
Feedback
zählen nur die
Meinungen
der Leser.
Wenn Sie uns
etwas zu
sagen haben,
können Sie
dies unter
www.play-zone.de
gerne tun.

True Crime: New York City EINSATZ IN MANHATTAN

Grand Theft Auto San Andreas war so manchem Spieler offenbar schon zu viel des Guten. Da freut man sich umso mehr auf eine weniger komplexe, aber ebenso unterhaltsame Alternative wie *True Crime: New York City*.

10% Das wird genauso ein Mist wie der Vorgänger!

21% Ich fand den Vorgänger nicht so toll und bin skeptisch.

Könnte gut werden, aber *San Andreas* ist eine Klasse für sich.

True Crime: New York City – neue Stadt, neues Glück?

27% Auf jeden Fall, ich freu mich drauf.

Bully

PROBLEMKind

Wer hätte gedacht, dass es auch mal einen Rockstar-Titel gibt, der nicht sofort die Most-Wanted-Charts anführt? Dabei sieht *Bully* vielversprechend aus.

12% Rockstar-Games sind immer ein Hit!

48% Es klingt interessant, da will ich mehr drüber wissen.

GTA an der Schule – wird *Bully* der nächste große Rockstar-Hit?

40% Rockstar hin oder her, das Spiel interessiert mich nicht die Bohne.

The Matrix: Path of Neo AUßERWÄHLT?

Und noch eine Überraschung: Trotz der durchwachsenen Qualität von *Enter the Matrix* und der geteilten Meinungen über die Filme freuen sich die meisten Leser auf Neos erneuten Auftritt.

21% Keine Chance, das Spiel wird ganz großer Käse!

6% Wieso diesmal? *Enter the Matrix* war doch klasse!

Wird Shiny mit *The Matrix: Path of Neo* dem Vorbild diesmal gerecht?

32% Das glaube ich erst, wenn ich den Test gelesen hab.

41% Ich bin zuversichtlich und hoffe auf ein gutes Spiel.

Okami SPIELBARE KUNST

Da liegt noch eine Menge Überzeugungsarbeit vor Capcom. Ungeachtet der wunderschönen Optik und der frischen Ideen zeigen sich viele Leser noch skeptisch.

16% Wow, ich bin hin und weg von diesem Spiel!

49% Cool, mal sehen, wie sich der Spaß spielt.

Okami begeistert mit zauberhafter Grafik und innovativen Gameplay-Ideen.

35% Laaangweilig!

Gaming with Style!



Wenn Sie jetzt **PLAYZONE** abonnieren, können Sie unter diesen **coolen Gamer-Shirts** Ihr kostenloses Dankeschön wählen.

Sick City

Sie können von Verfolgungsjagden, Schießereien und heißen Frauen nicht genug bekommen? Jetzt auch zum Tragen auf beigem T-Shirt mit braunen Bündchen – ganz im Stil der Seventies.

Consolero

Im königlichen Spanish-Style zeigt man doch gerne, dass der wahre Konsolen-Meister in einem steckt. Majestätisch und stilvoll mit gelbem Druck auf dezent olivfarbenem T-Shirt kann der Sommer losgehen!

PadMan

Sie wollen die Finger nicht von ihrem Control-Pad lassen? Mit diesem Shirt können Sie sich endlich ohne Entzugserscheinungen unter die Leute mischen. Extra sportlich und frisch aus sonnig gelbem Textil.

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
Jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**

GamersWear®

Your E-Sport Outfitter!

Weitere Infos unter

www.GamersWear.com

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computeec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Aalf, Fax: 0043-6246-8825277.

**Einfach und bequem
online abonnieren:**

<http://abo.play-zone.de>

**Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämt-
licher Abo-Angebote von
PLAYZONE und weiterer
COMPUTEC-Magazine.**

☐ **JA, ich möchte PLAYZONE abonnieren!**

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsadresse (falls abweichend von der Lieferanschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:

- ☐ T-Shirt „Sick City“ Gr. L (Art.-Nr. 002472)
☐ T-Shirt „Consolero“ Gr. L (Art.-Nr. 002473)
☐ T-Shirt „PadMan“ Gr. L (Art.-Nr. 002474)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

☒ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Gellertsch

PLAYZONE

Nicht alle Rätsel in Killer 7 sind offensichtlich.
Wir helfen Ihnen gerne auf die Sprünge!

Allgemeine Tipps

- Um eine Mission zu starten, müssen Sie im Wohnwagen Harman im Fernseher auswählen.
- Betreten Sie während der Missionen immer Harmans Zimmer. Sie dienen als Speicherpunkte. Wenn Garcian einen gefallenen Killer wiederbeleben muss, startet er im zuletzt betretenen Zimmer.
- Sprechen Sie mit Iwazaru, Travis und anderen Charakteren, wenn Sie sie treffen. Sie geben Ihnen oft Hinweise, wie Sie bestimmte Heaven Smile oder Endbosse besiegen können.
- Jeder Heaven Smile hat einen bestimmten Schwachpunkt. Zielen Sie darauf, um die Gegner mit einem Schuss zu erledigen.
- In Harmans Zimmer können Sie mit Iwazaru sprechen, der eine Datenbank mit allen bereits bekämpften Gegnern und deren Schwachpunkten parat hat.
- Leveln Sie Ihre Charaktere auf! Bleiben Sie auch einmal länger in einem Bereich und töten Sie mehr Heaven Smile als eigentlich erforderlich, um genügend Blut zum Aufstufen der Figuren zu sammeln.
- Wenn Sie Ihre Charaktere genug aufgelevelt haben, können Sie mit der Scan-Taste direkt die Schwachpunkte der Gegner anvisieren.
- Machen Sie sich mit der Karte vertraut. Darauf sind alle Stellen eingezeichnet, an denen Sie Ringe oder die Fähigkeiten der Killer einsetzen müssen.

Killer 7

WALKTHROUGH

In der Übersichtskarte der einzelnen Levels ist stets genau eingezeichnet, an welcher Stelle Sie die Fähigkeiten der Killer einsetzen müssen. Deswegen konzentriert sich unser Walkthrough auf die Rätsel, zu deren Lösung Sie in den Levels verstreute Hinweise finden müssen.

Engel

Das erste Rätsel

In der Feuerung erhalten Sie, wenn Sie in der Waschküche den Wäschetrockner anhalten. Mit diesem können Sie die Kerzen im Zimmer 212 entzünden. Beachten Sie dabei die an den Kerzenständern angegebene Reihenfolge und Sie erhalten die erste Schnitzerei. Auf der Toilette können Sie mit dem Ring den Feuerlöscher aktivieren. Wenn Sie nun die Spülung betätigen, können Sie sich die zweite Schnitzerei in der Waschküche abholen. Beide setzen Sie im Schaltfeld in der Bibliothek ein.

Bosskampf

Schießen Sie mit Harman auf die Flügel des Engels. Nachdem Harman wieder mit einer seiner anderen Persönlichkeiten den Platz getauscht hat, beginnt der eigentliche Bosskampf. Bleiben Sie so lange stehen, bis das Mädchen einen Feuerball auf Sie wirft. Rennen Sie los, sobald Sie das Blitzen sehen, sonst werden Sie getroffen. Laufen Sie so lange, bis Sie gute Sicht auf die vier Köpfe auf dem Rücken des Mädchens haben, wechseln Sie in die Ego-Ansicht und schießen Sie einen davon ab. Wiederholen Sie dies, bis alle vier Köpfe getroffen sind. Sollten Sie dabei doch einmal von einer Flamme erwischt werden, heilen Sie sich mit Ihrem gesammelten Blut. Gehen Sie nach dem Kampf durch die gelbe Tür im Norden. Erneut treffen Sie in der Rolle von Harman auf das Engelsmädchen. Diesmal können Sie sie aber nicht verletzen. Warten Sie stattdessen, bis Kun Lan, der Herr im grünen Mantel, komplett sichtbar wird, und verpassen Sie ihm dann eine Kugel. Feuern Sie nach der kurzen Zwischensequenz wieder auf Kun Lan, visieren Sie dabei aber seine leuchtende Hand an.

Sonnenuntergang

Tell 1

Im Garten befinden sich vier kleine Hütten, in denen Sie jeweils eine Schiebetür schließen

müssen. Die Feng-Shui-Karte im Garten (gegenüber von Yoon-Hyun) verrät Ihnen, welche das sind:

Nordhaus – Schwarzer Krieger
Westhaus – Weißer Tiger
Osthaus – Azurblauer Drache
Südhaus – Roter Phönix
Wenn Sie die jeweils richtige Tür geschlossen haben, können Sie die Brücke zum Pförtner passieren.

Boss 1

Im Shoot-out mit Julia nehmen Sie keinen Schaden. Es geht lediglich darum, wer seinem Gegner innerhalb einer Minute die meisten Treffer verpasst. Wählen Sie also am besten einen Charakter, der nicht allzu lange zum Nachladen braucht. Die automatische Zielfunktion ist in diesem Kampf deaktiviert.

Tell 2

Auf der Windschutzscheibe des Autos stehen die drei Abkürzungen BTJ, CSC und WTS. Folgen Sie dem Straßenverlauf, bis Sie einen Getränkeautomaten links von sich sehen. Wählen Sie diesen an und drücken Sie auf die Tasten der Getränke, deren Abkürzungen Sie zuvor auf der Windschutzscheibe lesen konnten. Beachten Sie dabei auch die Reihenfolge der Abkürzungen:

- Bloody Tomato Juice
- Creamy Southern Coffee
- Wild vegetable Tempura Soup

Betreten Sie den sich öffnenden Geheimgang und Sie gelangen in ein vierstöckiges Gebäude. Auf jedem Stockwerk gilt es, ein simples Rätsel zu lösen:

Erster Stock: Werfen Sie im Zimmer des Managers einen Blick auf das Poster der Geisha. Sie hält zwei Würfel, die beide je eine Eins zeigen. Knacken Sie mit Coyote das Kontrollfeld und stellen Sie den Schalter auf „Off“. Begeben Sie sich in das Zimmer 105 in der Westhalle und werfen Sie dort so lange, bis Sie, wie auf dem Poster, zwei Einsen erzielen.

Zweiter Stock: Werfen Sie im Zimmer 207 einen Blick auf das Poster der Spielkarten. Begeben Sie sich in das Zimmer mit den Spielkarten im Norden und drehen Sie dort die Neuner-Karte ganz links aufs Gesicht.

Dritter Stock: Werfen Sie im Zimmer 307 einen Blick auf das Poster, das eine Szene aus einem Pferderennen zeigt. Die dort angegebene Zahl

Reihenfolge 1 – 4 – 3 – 7 – 6 – 2 – 5 müssen Sie im Pferderennsimulator am Ende des Westganges eingeben.

Vierter Stock: Im Zimmer direkt vor den Laserbarrieren liegen drei Hanafuda-Karten. Yoon-Hyun nennt Ihnen das Blatt Wildschwein – Hirsch – Schmetterling. Auf jeder Karte stehen die Zahlenwerte 1 bis 3. Aktivieren Sie diese in der von Yoon-Hyun vorgegebenen Reihenfolge.

Boss 2

Dieser Bosskampf ist am besten mit Kaede zu bestreiten. Sollte sie sich nicht unter den anwählbaren Figuren befinden, wecken Sie sie in Harman's Zimmer auf.

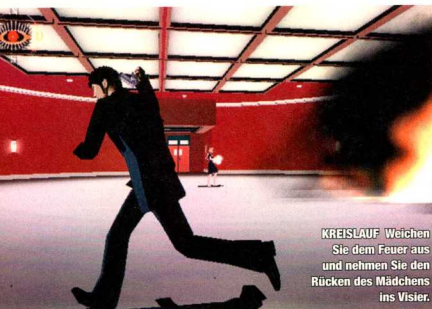
Schießen Sie dem rechten Mann auf die Kravatte. Sein Nachbar wird sich zu ihm hindrehen und sie für ihn richten wollen. Nutzen Sie die Chance, um dem linken Mann von hinten mit einem Kopfschuss zu erledigen. Nach zwei Treffern fällt er um. Knöpfen Sie sich nun den rechten Kerl vor. Schießen Sie die herum-schwirrenden Gesteinsbrocken ab, die er umherschleudert. Wenn Sie zwei getroffen haben, duckt er sich nach links weg. Zoomen Sie nun mit Kaedes Zielfernrohr und nehmen Sie sein Gehirn ins Visier, das in seiner abgeknickten Kopfhälfte liegt. Nach zwei Treffern ist auch er besiegt.

Wolkenmann

Travis steht an der Tankstelle. Auf seinem T-Shirt steht das Wort „Hustle“, das später als Passwort an der großen Pforte am Ende des ersten Bereichs dient.

In diesem Level müssen Sie Spielfiguren sammeln. Die meisten erhalten Sie aus dem Spielautomaten im Restaurant. Die Figur Nummer 7 befindet sich im Drugstore. Öffnen Sie die Tür mit dem Foto von Ulmeyda. Nach einer Zwischensequenz öffnet sich das Tor zum Lager, wo das Spielzeug in einem Karton liegt. Die Bonusfigur finden Sie mit Coyotes Super-sprung und Kaedes Blutregen im Haus Terry Street 206. Folgen Sie anschließend dem Bergpfad hinter dem Postamt bis zum Firmengelände. Sehen Sie sich die Poster am Rande der Straße gut an, am Eingangstor werden Ihnen einige Fragen zu den Bildern gestellt. Die Antworten lauten:

- Frage 1: a) 3 Leute
- Frage 2: b) 4 Kontinente
- Frage 3: c) Lila



KREISLAUF Weichen Sie dem Feuer aus und nehmen Sie den Rücken des Mädchens ins Visier.



SCHIEBUNG In jedem Haus muss genau eine Schiebetür geschlossen werden.

HÜ-HÜTT Geben Sie die im Bild gezeigte Kombination an, um eine Seelenhülle zu erhalten.



Frage 4: b) Texas Bronco
Frage 5: a) Eine perfekte Stadt
Frage 6: c) Frage 6
Frage 7: c) Anzug

Boss

Ulmeida ist von vorne unverwundbar. Locken Sie ihn deswegen erst an, machen dann aber kehrt und laufen Sie so lange durch die Wagen, bis Sie hinter ihm stehen. Ein gezielter Schuss auf seinen Afro und er ist erledigt.

Begegnung

Teil 1

Vom großen Platz aus können Sie drei Gebäude betreten. Wecken Sie zuvor aber unbedingt Kaede, sollte sie nicht schon in der zur Verfügung stehenden Truppe sein. Halten Sie sich im Irren Spaßhaus einfach an die Angaben der Karte. Die Killervilla ist ein wenig vertrackter. Sie ist in kreisförmige Räume aufgeteilt, die durch mehrere Türen miteinander verbunden sind. Achten Sie auf die Bilder über den Türen. Betreten Sie den nächsten Raum immer durch die Tür, über der ein Bild von einem Heaven Smile abgebildet ist, das sein Gesicht von vorne zeigt.

Boss 1

Ayame Blackburn ist nur dann sichtbar, wenn

sie unter einer Laterne vorbeilaufen. Rennen Sie in die entgegengesetzte Richtung, um ihrem Maschinengewehrfeuer so gut wie möglich auszuweichen, und warten Sie an den Laterne, wo Sie sie im Vorbeigehen treffen können. Benutzen Sie dazu Dan, der mit seiner neuen Dämonenkanone mehr Schaden anrichtet. Mit Kaedes Zielfernrohr können Sie Ayame auch aus der Distanz treffen.

Teil 2

In der Garage müssen Sie ein simples Schieberätsel lösen, bei dem Sie die Autos in der richtigen Reihenfolge anordnen. Das sechste Feld (Mitte rechts) muss leer geräumt werden. Drücken Sie den Schalthebel einfach zweimal nach links und einmal nach unten und Sie erhalten den Energiering.

Boss 2

In der Villa treffen Sie erneut auf Ayame. Wenn sie in das Licht läuft, das durch die offenen Fenster fällt, ist sie verwundbar. Dennoch kann ausschließlich Kaede sie endgültig besiegen, da sie Ayame selbst bei Dunkelheit sehen kann. Wechseln Sie also zu Kaede, ignorieren Sie die Fenster und schießen Sie Ayame im Dunkeln ab.

Boss 3

Dan kann als Einziger diesen Bosskampf be-

BOSSTAKTIK Kaedes Zielfernrohr erleichtert das Zielen auf den Kopf des Bosses ungemain.



streiten. Erst wenn die Taube losfliegt, dürfen Sie Ihre Waffe ziehen! Halten Sie also auf keinen Fall die R-Taste gedrückt, sonst kassieren Sie einen Treffer, ohne sich wehren zu können. Manchmal täuscht die Taube an. Hören Sie daher genau auf ihr Glücken. Erst danach fliegt sie auch wirklich los. Wenn Sie zuerst vier Treffer landen, ist der kranke Organhändler Curtis Blackburn Geschichte.

Alter Ego

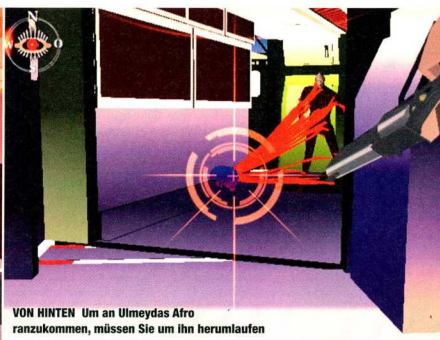
Sprechen Sie stets Iwazaru an. Bei jedem Treffen steckt er Ihnen eine Farbprobe zu, die als Schlüssel für die Villa dienen. Zu Beginn des Levels müssen Sie durch eine verschlungene Gasse, die nur Con durchqueren kann. Folgen Sie den gelben Klangwellen, von denen aus das Lied des Straßenmusikers erklingt.

Boss

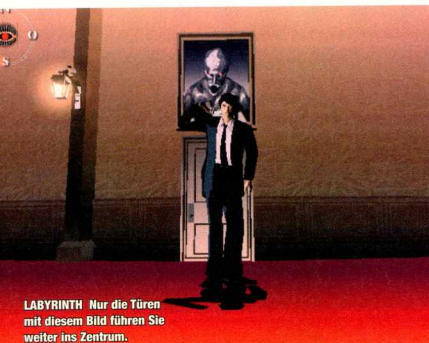
Jeder der Killer 7 muss ein Duell gegen einen der Handsomen abbestreiten, die Ihr Verhalten imitieren. Die ersten sechs Kämpfe sind vom Ausgang her vorbestimmt, viel Einfluss haben Sie auf das Ergebnis also nicht. Wichtig ist aber besonders der Sieg des letzten Matches. Laden Sie, sobald Sie Masks neues Kostüm erhalten haben, seine Attacke bis zum Maximum auf und erledigen Sie Handsome Purple.



EINBRECHER Im Haus 206 ist eine der Spielfiguren versteckt.



VON HINTEN Um an Ulmeidas Afro ranzukommen, müssen Sie um ihn herumlaufen



LABYRINTH Nur die Türen mit diesem Bild führen Sie weiter ins Zentrum.



ERLEUCHTUNG Ayame ist nur dann verwundbar, wenn sie unter einem Lichtkegel vorbeiläuft.

Lächeln

Teil 1

Auf jedem Stockwerk des Hotels müssen Sie die angegebenen Fähigkeiten Ihrer Killer einsetzen, um eine Seelenhülle zu erhalten:

1. **Stock:** Kaede – Legen Sie mit der Spezialfähigkeit Blutregen ein Geheimfach hinter dem Empfangsschalter frei.
2. **Stock:** Dan – Zerstören Sie mit aufgeladenen Schüssen den Duplikator.
3. **Stock:** Egal – Zerschneiden Sie das Stromkabel des Föhns, bevor Sie die Seelenhülle aus der Wanne fischen.
4. **Stock:** Mask – Zerstören Sie den Schrank mit den Schrotflinten.
5. **Stock:** Egal – Setzen Sie den Feuerring ein, um die Kerzen anzuzünden.
6. **Stock:** Coyote – Knacken Sie das Schloss.
7. **Stock:** Egal – Benutzen Sie den Windring, um die Blütenblätter wegzuhwehen.

Teil 2

Sammeln Sie in der Grundschule alle zehn Kassetten. In einem Klassenzimmer finden Sie an der Tafel den Code 666 L3G. In der südlichen Halle müssen Sie nach dem Spind mit der Nummer 666 Ausschau halten und einmal auf ihn schließen. Hinter dem Spind 666 versteckt sich außerdem Travis. Er sagt

Ihnen, dass Sie mehrmals auf die offenen Spindtüren schießen sollen. Tun Sie das, erhalten Sie eine neue Maske für Mask. Schießen Sie noch einmal auf die offene Tür, um ein Tor zu entriegeln.

Im Datenraum müssen Sie eine Kombination eingeben, die sich aus den Postern und Zeichnungen ergibt. Jeder Roboter ist auf der Schalttafel mit einem Symbol vertreten. Zu jedem Roboter gibt es zudem eine Zeichnung. Zahlen Sie die Bilder auf jeder Zeichnung und geben Sie die Anzahl im entsprechenden Feld auf der Schalttafel ein. Der Code lautet demzufolge 3576. Anschließend erhalten Sie von Trevor ein Tonbandgerät, mit dem Sie die Bänder abhören können. Aus diesen ergeben sich später die Antworten auf die Fragen, die Sie am Terminal beantworten müssen. Das Terminal schalten Sie frei, indem Sie eine Schnitzerei einsetzen, die Sie im Büro des Schuldirektors finden.

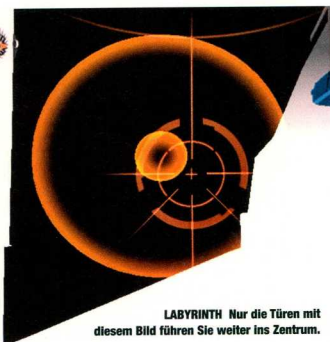
Die Codes für das Zahlenschloss im Büro erhalten Sie durch eine Brieftaube auf der Damentoilette und durch das Abhören der Tonbänder. Die Codes lauten 55549 und 72712. Wenn Sie auf die Trophäe im Schrank schießen, öffnet sich ein Geheimgang, der Sie zum Eingang der Schule zurückbringt – so müssen Sie nicht den kompletten Weg durch das Schulgebäude zurücklaufen.

Boss

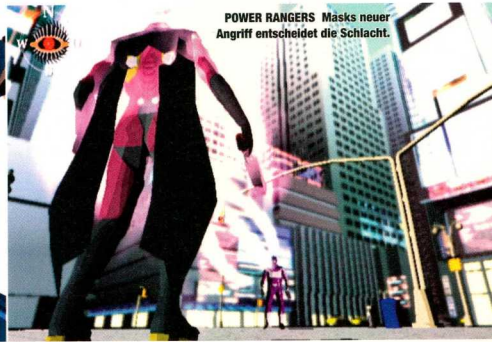
In der Turnhalle erwartet Sie ein Quasi-Bossfight. Feuern Sie zuerst auf den dicken Kerl, der am Strick hängt, um ihn zum Schwingen zu bringen. Wenn er genug Schwung hat, verliert er seine Hose und offenbart seinen Schwachpunkt. Schießen Sie auf den roten Punkt und es erscheinen einige Heaven Smile, die nur Garcian besiegen kann. Machen Sie sich also keine Gedanken, wenn Sie all Ihre Killer verlieren – die Geschichte sieht an dieser Stelle vor, dass alle bis auf Garcian sterben. Sobald Sie die Kontrolle über Garcian haben, schnappen Sie sich die Pistole am Boden und töten den letzten Smile.

Teil 3

Im letzten Level gibt es keinen echten Bosskampf. Klappern Sie einfach erneut alle Stockwerke des Hotels ab, um das Mysterium endgültig zu lösen. Nach dem Abspann gibt es einen weiteren Level, der aber ebenfalls nur die Story zu Ende erzählen soll. Achten Sie hier allerdings auf die Heaven Smile, die Garcian nicht einmal durch Scannen sichtbar machen kann. Drehen Sie die Kamera ein Stück nach oben und Sie erkennen die Position der Heaven Smile durch die Spiegelung des Sonnenlichts. Am Ende des Levels haben Sie die Wahl zwischen zwei möglichen Enden.



LABYRINTH Nur die Türen mit diesem Bild führen Sie weiter ins Zentrum.



POWER RANGERS Masks neuer Angriff entscheidet die Schlacht.

ANTIKE VASE

ABLUFT Damit Sie sicher durch diesen Raum kommen, müssen Sie die Vase durch das Fenster stoßen.

TÜR

VORSICHT! Dies ist die schwierigste Stelle des Spiels – ein falscher Schritt und Sie müssen neu starten.

Batman Begins

Wir zeigen Ihnen, **wie Sie zum dunklen Ritter werden!**

DOGENPANSCHER

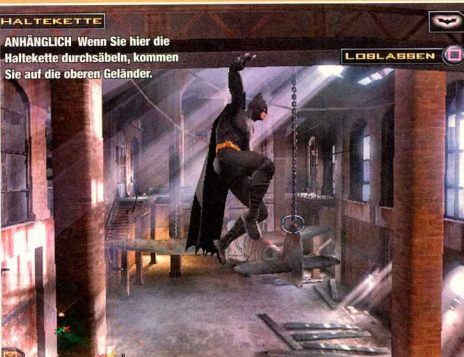
VERGIFTET Die beiden bewaffneten Schurken schalten Sie am besten durch das Zerstören des Drogenbehälters aus.

HYDRAULIKKABEL

ABGEHÄNGT An dieser Stelle des letzten Levels koppeln Sie den Rest des Zuges ab.



EINFACH Bei den Rennabschnitten sollten Sie nur beachten, dass Ihre Panzerung nicht zu sehr leidet.



Unsere Kurztipps sollen Ihnen eine kleine Hilfestellung geben, wenn Sie Batmans aktuelles Kinoabenteuer auf Ihrer PS2 nachspielen wollen. Damit Sie nicht allzu oft unnötig ins Gras beißen, führen wir Sie durch die kniffligsten Stellen im Spiel und geben Ihnen für den Rest des Weges grundlegende Empfehlungen mit, mit denen *Batman Begins* für Sie ein Kinderspiel werden sollte.

Allgemeine Tipps

1. Mit Faust und Hirn

In *Batman Begins* müssen Sie mit den Fäusten agieren, da Batman keine Schusswaffen verwendet. Bei ein oder zwei Gegnern ist das kein wirkliches Problem, bei mehreren kämpfen Sie jedoch von Zeit zu Zeit auch mit der etwas eigenwilligen Steuerung. So kann es durchaus vorkommen, dass Sie gerade einen Feind vormerken und sich Ihre Spielfigur auf einmal einem anderen bösewicht widmet. Um solche Situationen zu vermeiden, sollten Sie sich immer auf den entsprechenden Gegner zubewegen. Sollte sich Batman dennoch einmal auf einen anderen Schurken konzentrieren, drehen Sie sich schnell und greifen wieder den anderen an.

2. Benutzen Sie Gadgets

Im Laufe des Spiels stoßen Sie immer wieder auf Militärkisten, die Blendgranaten, Rauchgranaten und ähnlich nützliche Dinge enthalten. Machen Sie bei Ihren Kämpfen regen Gebrauch davon, Sie finden genügend Nachschub und erleichtern sich dadurch die Kämpfe ungemein.

3. Wer sucht, der findet

Sollten Sie in Bereiche kommen, in denen Ihre Gegner vor allem hinsichtlich der Bewaffnung überlegen sind, gibt es immer die Möglichkeit, eine Konfrontation zu umgehen – zumindest bis die Gegner entwischt sind. Suchen Sie nach einem Ausweg, irgendwo gibt es immer eine Dachrinne, einen Haken, eine Luke oder ein Seil, das Sie aus dieser Situation führt. Dabei hilft es ungemein, auf dem Steuerkreuz einfach ein paar Mal links oder rechts zu drücken. So umgehen Sie entweder diese Auseinsatzung oder finden eine Möglichkeit, einen derart bleibenden Eindruck zu hinterlassen, dass die Jungs freiwillig ihre Waffe fallen lassen.

4. Anschleichen spart Nerven

Gegner lassen sich am einfachsten eliminieren, indem Sie sie mit einer Stealth-Attacke außer Gefecht setzen. Nutzen Sie daher jede

Gelegenheit zu diesen Angriffen. Attacken von hinten und von der Decke sind einfach und steuern teilweise Batmans Ansehen.

5. Scannerblick

Beobachten Sie immer den Scanner! Diese Informationen können Ihnen den einen oder anderen Neustart des Spielschritts ersparen. Achten Sie darauf, nie in Räume zu gehen, in denen Sie mehr als ein bewaffneter Bösewicht erwartet.

Die Gotham Docks

Nachdem die ersten drei Abschnitte relativ einfach und linear sind und als Tutorial konzipiert wurden, treffen Sie hier auf die ersten etwas kniffligeren Stellen. Am Ende des Abschnitts erwartet Sie Falcone, umgeben von seinen Handlangern. Der einzige Weg, heil an ihn heranzukommen, besteht darin, zum Kran hochzuklettern. Dort steigen Sie die Leitern hoch und schalten mit einem Stealth-Angriff den Typen am Schaltpult aus. Wenn Sie sich jetzt in das System hacken, erhalten Sie Zugriff auf die Kransteuerung. Platzieren Sie nun den Magneten über Falcones Wagen und schalten Sie ihn ein. Danach gehen Sie im Kran weiter nach oben. Auf dem Dach benutzen Sie den Bathaken und klettern dann am



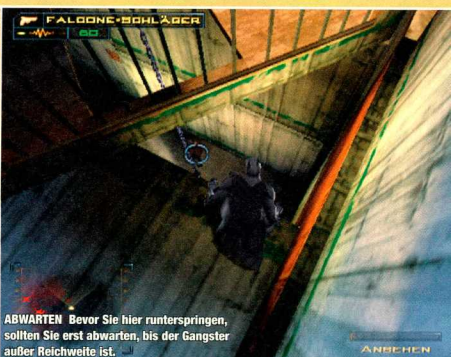
HÄNGEPARTIE Bei dieser Überzahl an bewaffneten Gegnern suchen Sie sich besser einen anderen Weg.



STEALTH-ANGRIFF Die beste und einfachste Art, sich Ihrer Gegner zu entledigen.



VON HINTEN Bewaffnete Gegner schalten Sie am besten durch einen Angriff von hinten aus.



ABWARTEN Bevor Sie hier runterspringen, sollten Sie erst abwarten, bis der Gangster außer Reichweite ist.

Arm des Krans nach vorne. Nach einer kleinen Cutscene beginnt der nächste Level.

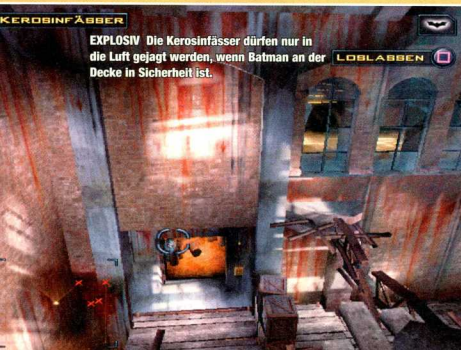
Der Schwarzmarktclub

Der Schwarzmarktclub ist teilweise durch clevere Sicherheitssysteme geschützt, die aber für Batman kein großes Problem sind. Allerdings kommen Sie bald in einen Raum, der vermint ist. Die einzige Möglichkeit, sicher durchzukommen, ist, die Sicherheitskamera zu hacken und die dann farblich hervorgehobenen Flächen zu vermeiden. Dabei sollten Sie folgendermaßen vorgehen: Betreten Sie die Fläche und gehen Sie bis zum linken Rand der Tür vor, die gleich links angebracht ist. Danach machen Sie eine 90°-Drehung nach rechts und gehen genau zwei Bodenfliesen weiter. Jetzt machen Sie eine 90°-Drehung nach links, überbrücken vier Bodenfliesen und laufen wieder rechts. Zwei Bodenfliesen vor der Säule bleiben Sie stehen und drehen sich wieder um 90° nach links. Zwei Bodenfliesen vor dem Geländer machen Sie mit einem Doppelsprung hinter das Geländer überbrücken. Alternativ können Sie rechts bis zur Wand laufen und dann einfach den Parcours beenden. Sie finden dort einen Stapel aus drei Fässern, den Sie mit dem Batarang um-

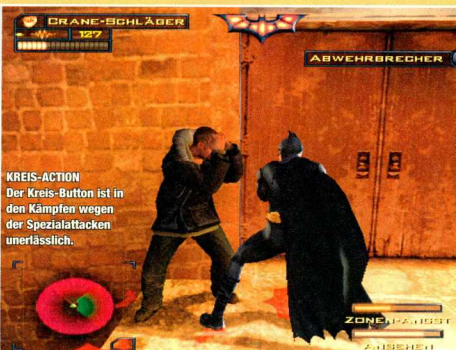
schmeißen. Dadurch wird das Sicherheitssystem ausgelöst und einer von den Bösewichtern kommt, um nachzusehen. Er ist zwar bewaffnet, sollte aber kein Problem darstellen, wenn Sie schnell genug sind. Die folgenden Sicherheitssysteme sind weniger trickreich. Die nächste Kamera verrät Ihnen, dass Sie sich an dem Gestänge weiterhangeln sollten, das an der Wand hängt. Wenn Sie sich herunterlassen, sollten Sie die erste Tür rechts ignorieren, denn sonst fliegt sie Ihnen um die Ohren und Sie müssen am nächsten Checkpoint weitermachen. Zugang zu diesem Raum erhalten Sie über das Lüftungssystem, zu dem Sie sich am Ende des Ganges an der Decke Zutritt verschaffen. Mit einem gezielten Batarang-Wurf aus den gestapelten Fässer lösen Sie wieder Alarm aus und bringen sich an der Stange über der Tür in Position. Ein Stealth-Angriff und Ihr Gegner ist erledigt. Durch die gegenüberliegende Tür gelangen Sie zu dem großen Besprechungsraum, in denen zwei unbewaffnete Gegner auf Sie warten. Dort finden Sie in der hinteren linken Ecke einen Schalter, der die Leinwand nach oben zieht. Diesen legen Sie um und hängen sich sofort an die Leinwand. So kommen Sie in den anderen Raum, in dem Sie Walter Pfister, Ihr momentanes Ziel, auffinden und verhören.

Der Weg zu Flass' Büro

Nachdem Sie den ersten Teil der Baustelle überbrückt haben, erreichen Sie eine Stelle, an der Sie eine Kolladensteuerung bedienen müssen. Wenn Sie das erledigt haben, erhalten Sie Zugang zu diesem Gebäude. Wenn Sie hineingehen, laufen Sie auf dem Gerüst bis ganz nach rechts und schweben in den Raum. Dort hacken Sie die Konsole und die Ventilatoren werden abgestellt. Nun gehen Sie rasch hinaus und durch den abgestellten Ventilator nach unten. Wichtig: Beachten Sie, dass Sie nach unten gleiten, sonst ist der Fall zu tief und Sie verlieren beim Aufprall Energie. Durch den Gang kommen Sie anschließend in den Raum, in dem Zsaz verhört wird. Über die Gerüste kommen Sie auf das Dach, auf dem Sie wieder ein Seil finden, an dem Sie sich über das Glasdach hangeln. Benutzen Sie Ihren Batarang, um einen Balken durch das Glasdach stürzen zu lassen. Die nun entworfenen Gegner sollten kein Problem mehr sein. Wie üblich schalten Sie nun einen nach dem anderen aus. Herauszubekommen, stellen Sie sich rechts neben den Käfig und wählen die Handschellen an. Ein gezielter Wurf und Flass kommt freiwillig aus dem Käfig.

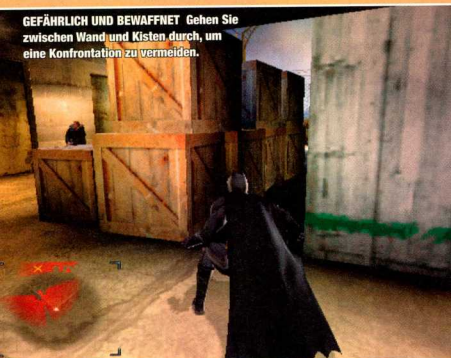


EXPLOSIV Die Kerosinfässer dürfen nur in die Luft gejagt werden, wenn Batman an der Decke in Sicherheit ist.



KREIS-ACTION Der Kreis-Button ist in den Kämpfen wegen der Spezialattacken unerlässlich.

GEFÄHRLICH UND BEWAFFNET Gehen Sie zwischen Wand und Kisten durch, um eine Konfrontation zu vermeiden.



KUCKUCK Nutzen Sie Ihre Spähen-Fähigkeit, um sich einen genauen Überblick zu verschaffen.

Der Weg auf das Dach zum Helikopter

Klettern Sie am Gebäude herunter, ohne entdeckt zu werden. Den Typen schalten Sie durch einen Stealth-Angriff aus. Danach steigen Sie in den Aufzug und fahren nach oben. Steigen Sie leise aus dem Fahrstuhl aus und ziehen Sie sich gleich nach oben. Danach jagen Sie die Kerosinfässer in die Luft. Jetzt sind die Schurken kein Problem mehr. Der gefundene Schlüssel öffnet die Tür zum nächsten Checkpoint. Dort den Gang bis zum Ende gehen, das Medikit verwenden und dann gegenüber das Gitter lösen und durch den Schacht kriechen. Sie gelangen in einen Raum, in dem Fässer stehen. Hier steigen Sie aus dem Fenster und ziehen sich rechts mit dem Bat-Haken an die andere Fassade. Jetzt können Sie das andere Fenster zerstören und haben freie Sicht auf die Kerosinfässer, die Sie ebenfalls sprengen. Anschließend können Sie sich bequem um die drei Schufte kümmern, von denen einer einen Schlüssel liegen lässt, den Sie ebenfalls wieder an der nächsten Tür verwenden müssen.

Die Suche nach Rachel

Auf der Suche nach Rachel kommen Sie an einen großen, laborähnlichen Raum, in dem sich Scarecrow und Rachel befinden. Reinstürmen

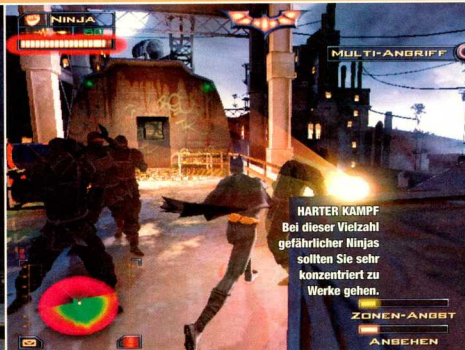
wäre in diesem Fall ganz besonders unklug, denn die Gegner sind Ihnen hier zahlenmäßig und in puncto Waffen überlegen. Daher gehen Sie, nachdem Sie einen Blick durch Ihr optisches Kabel gewagt haben, links neben der Türe hinter dem Gerüst in Stellung und warten, bis die ersten beiden Schurken den Raum verlassen. Einer der beiden bleibt im Gang vor Ihnen stehen – Sie können ihn bequem aus dem Hinterhalt ausschalten. Den anderen dürfen Sie getrost ignorieren. Wenn Sie sich jetzt in Richtung des Raumes begeben, müssen Sie erneut große Vorsicht walten lassen. Die beiden bewaffneten Typen am Eingang beeindrucken Sie mit einem gezielten Batarang-Wurf auf das Gefäß links neben ihnen auf dem Tisch. Ein Wurf und die beiden sind Videospielgeschichte. Danach gehen Sie die Treppe hoch, plündern das Medikit und ziehen sich anschließend rechts auf das kleine Gelände. Von hier aus springen Sie an die Kette der Lampe. Jetzt wählen Sie mit dem Steuerkreuz wieder eines dieser Gefäße aus und entleeren sich dann der Bösewichter. Danach geht es in die Kanalisation.

Schalten Sie Ra's Al Ghul aus

Der Weg bis hierher sollte Sie vor keine großen Schwierigkeiten gestellt haben. Und jetzt

geht es auch schon schnurstracks aufs Finale zu. Den Zug bewältigen Sie in bester Sam-Fisher-Manier. Wichtig ist auch hier, dass Sie übermächtigen Gegnerhorden aus dem Weg gehen. Es gibt immer einen Weg, die Gegner hinter sich zu lassen oder entsprechend zu entwarnen. Da Sie es meist mit drei oder mehr Gegnern zu tun haben, sollten Sie bei den Prügeleinlagen besonders konzentriert sein. Am Ende stoßen Sie dann auf den Oberbösewicht, den es natürlich ebenfalls auszuschalten gilt. Zuerst schickt er zwei Ninjas gegen Sie in den Ring, die nach allem, was Sie bereits durchgemacht haben, kein Problem sein sollten. Dann widmen Sie sich Ra's Al Ghul. Wenn er ein paar Schläge hat einstecken müssen, wird er sich wehren, in den nächsten Wagon gehen und danach den Rest des Zuges abkoppeln. Sie müssen sich schnell per Bat-Haken auf den anderen Zugteil schwingen und die Verfolgung aufnehmen. Gehen Sie nun durch den Wagon und über das Dach des nächsten Waggons zum Mikrowellen-Emitter. Dort treffen Sie erneut auf Ra's Al Ghul, der nur noch wenig Gegenwehr leisten sollte, vor allem, wenn Sie ihn in eine Ecke drängen. Danach verlohnen Sie ihn noch einmal und genießen den Abspann.

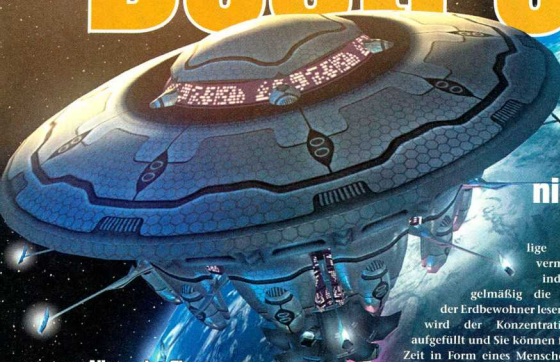
OPTISCHES KABEL Es empfiehlt sich durchaus, sich mit dem optischen Kabel einen Blick über die Lage zu verschaffen.



HARTER KAMPF Bei dieser Vielzahl gefährlicher Ninjas sollten Sie sehr konzentriert zu Werke gehen.

Destroy All

Mit unseren Profitipps kann die Invasion gar nicht mehr schief gehen.



Allgemeine Tipps

Tarnung

Die Tarnung von Crypto ist eine besonders wichtige Fähigkeit, die in fast jeder Mission zum Einsatz kommt. Dank der Hologrammvorrichtung kann er sich ohne Probleme unter das Menschevolk mischen. Die einzigen Erdbewohner, die die Tarnung durchschauen können, sind die Agenten der M-12. Sobald sich einer der Kerle in der Nähe befindet, beginnt Ihre Spielfigur rot zu leuchten. Damit Sie diesen Spezialagenten leichter aus dem Weg gehen können, laufen Sie immer in der Mitte der Straße. Die Feinde sind stets auf dem Bürgersteig unterwegs und Sie haben somit genug Spielraum, um in beide Richtungen auszuweichen.

Konzentration

Während Sie im Tarn-Modus unterwegs sind, verlieren Sie permanent Konzentration. Sollte dieser Balken vollständig geleert werden, wird die Tarnung deaktiviert und Sie werden entdeckt, wenn Sie sich in der Nähe einiger Bürger aufhalten. Diese brez-

lige Situation vermeiden Sie, indem Sie regelmäßig die Gedanken der Konzentrationsbalken aufgefüllt und Sie können für längere Zeit in Form eines Menschen umherlaufen. Vergessen Sie niemals, die Gedanken der Menschen zu lesen – besonders wenn Sie einen Erdbewohner hypnotisieren müssen, benötigen Sie einen vollen Konzentrationsbalken, um im Anschluss an die Aktion nicht enttarnt zu werden.

Upgrades

Erledigen Sie ruhig ein paar Zusatzmissionen, um noch mehr DNS zu verdienen. Dadurch können Sie auf dem Mutterschiff allerlei Upgrades erwerben, die Ihnen die Invasion ein wenig leichter machen. Besonders wichtig sind natürlich die Waffen-Upgrades für die am häufigsten benutzten Waffen. Der Desintegrationsstrahler sollte möglichst früh ausgebaut werden, damit Sie mehr Munition und den Multischuss einsetzen können. Für besonders viel Laune sorgt das Telekinese-Upgrade, mit dem Sie sogar LKWs und Panzer durch die Luft schleudern können. Alternativ lassen Sie die schweren Fahrzeuge auf Ihre Gegner fallen und sparen so eine Menge Munition. Lassen Sie zunächst die Finger von den Ufo-Upgrades, da Sie für diese Waffen relativ leicht an Muni-

tion kommen. Zudem brauchen Sie das Ufo relativ selten, sodass sich die teuren Verbesserungen nicht wirklich lohnen würden.

Feuergefechte

Der Schlüssel zum Sieg sind die Seitwärtsbewegungen, da Sie auf diese Weise allen Geschossen ausweichen können. Je weniger Treffer Sie kassieren, desto höher sind Ihre Überlebenschancen. Setzen Sie hauptsächlich den Desintegrationsstrahler ein, um die Feinde so schnell wie möglich auszuschalten. Nutzen Sie auch das Jetpack zu Ihrem Vorteil, indem Sie in die Äther fliegen. Dort sind Sie unerreikbaar und müssen sich lediglich vor dem Kugelhagel in Acht nehmen. Ansonsten haben Sie eine gute Feuerposition, von der aus Sie das ganze Geschehen im Blickfeld haben. Achten Sie stets auf Ihre Schildanzeige und halten Sie sich zurück, wenn Sie nur noch wenig Energie übrig haben. Falls Sie nur noch recht wenig Schildenergie haben, blühen Sie und halten sich für einige Momente vom Kampf geschehen fern. Falls Sie in dieser Phase nicht getroffen werden, lädt sich der Schutzschild nach kurzer Zeit vollständig auf.

Der Kampf gegen den Oberbefehlshaber

Dieser Mech ist ein ernst zu nehmender Gegner, der Sie ständig mit Raketen beharrt. Je mehr Energie er verliert, desto häufiger feuert er Bomben ab. Am Ende des Gefechts starten die Raketenalven im Sekundentakt.



UNFAIR! Auf dem Dach sind Sie vor den Gegnern sicher.



RAKETE Schwächen Sie zuerst die Abwehr der Erdbewohner.

Humans!

Um diesen gefährlichen Attacken zu entgehen, halten Sie sich immer bei der Konstruktion gegenüber der Halle auf. Die Raketen schlagen dann auf der Konstruktion ein und Sie sind vor den Explosionen geschützt. Zudem können Sie den Feind um dieses Hindernis herumlocken und bei günstigen Gelegenheiten zuschlagen.

Ufo-Angriffe

Nehmen Sie sich vor den zahlreichen Abwehreinrichtungen in Acht, während Sie Angriffe auf Städte fliegen. Suchen Sie die Gegend zuerst nach Geschützen und Raketenstellungen ab. Beseitigen Sie die menschliche Verteidigung Stück für Stück. Falls Ihnen die Munition für die starken Waffen ausgeht, legen Sie ein paar Häuserblocks in Schutt und Asche. Nach einiger Zeit erscheinen dort Reparaturkits und Munitionsbehälter. Besonders viel Vorsicht ist bei den Teslapulsen geboten, da Sie dieser Abwehreinrichtung gegenüber keinen Reichweitenvorteil haben. Zudem feuert die Spule Stromschläge ab, die unter allen Umständen immer Ihr Schiff treffen. Es ist also notwendig, diese Bedrohung mit Ihrer stärksten Waffe und innerhalb kürzester Zeit zu zerstören.

Ärger mit dem Gesetz

Wenn Sie erst mal ein paar Häuserblocks zerstört haben, werden die Ordnungshüter auf Sie aufmerksam. Falls Sie allerdings noch einige Aufgaben im Stadtgebiet zu erledigen haben, sollten Sie sich eine Weile ruhig verhalten. Verwandeln Sie sich in einen Menschen und beseitigen Sie die Personen, die immer noch hinter Ihnen her sind. Anschließend begeben Sie sich an einen abgelegenen Ort und verhalten sich ruhig.



TARNUNG

Dank der Tarnvorrichtung können Sie sich frei unter den Menschen bewegen. Lesen Sie allerdings regelmäßig die Gedanken der Passanten, damit Sie genügend Konzentration haben, um die Tarnung aufrechtzuerhalten.

UPGRADES

Rüsten Sie so früh wie möglich den Desintegrationsstrahler auf. Mit dem Dreifach-Schuss erledigt man die meisten Gegner und Fahrzeuge in einer unglaublichen Geschwindigkeit.

TELEKINESE

Fahrzeuge lassen sich leicht mit Telekinese zerstören. Demolieren Sie die Streifenwagen und Truppentransporter noch bevor die Soldaten und Polizisten aus den Fahrzeugen aussteigen können.

ENTFÜHRUNGSSTRAHL

Panzer und andere Fahrzeuge entsorgt man unkompliziert im nächsten See.

CHEATS & CODES



Uwe Hönig

31, Redakteur

Mit unseren
Cheats zu De-
stroy all Humans!
können Sie den
Aliens helfen,
die Menschheit
endgültig
auszurotten.

Destroy All Humans!

CHEAT Ihren Aliens fehlt die Power? Unsere Cheats helfen garantiert!

Das skurrile Game von Pandemic ist für so manchen Lacher gut. Wenn Ihnen das Lachen allerdings vergangen ist, weil Sie an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommen, sollten Sie einfach mal einen Blick in die folgende Tabelle werfen. Die nützlichen Cheats werden im Pausenmenü eingegeben und durch einen kurzen Ton und eine blinkende Textmeldung bestätigt. Die beiden letzten Cheats aus der Liste können Sie nur im Mutterschiff eingeben (ohne Pause, einfach im Hauptmenü des Raumschiffs).

CHEAT

L2 halten, dann
L2 halten, dann R1,
L2 halten, dann R1, R2, R2,
L2 halten, dann R2, R1,
L2 halten, dann R2, R1, R2
L2 halten, dann R1, R1, R2, R2, R2, R1
L2 halten, dann

EFFEKT

Unverwundbar
Unendlich Munition
Unendliche mentale Kräfte
Alarmstufe auf Minimum
Alarmstufe auf Maximum
1.337 Brains
Upgrades freischalten

INFO PLAYZONE GAMES-HELPLINE

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesem Endgegner und vertrackten Levels:

0190/82 48 37
Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.



UNVERWUNDBAR Nach erfolgreicher Cheateingabe erscheint im oberen Bildschirmbereich eine blinkende Textmeldung – Crypto ist jetzt bereit für neue Taten, ohne Angst vor den menschlichen Gegnern haben zu müssen.

Killer 7

CHEAT Überraschung nach dem Durchspielen

Killer 7 ist sicherlich nicht jedermanns Sache, aber wer einmal Gefallen an dem geradezu verrückten Game gefunden hat, kommt davon so schnell nicht wieder los. Nach dem kompletten Durchspielen dürfen Sie ein letztes Mal Ihren Spielstand speichern, was Sie auch tunlichst machen sollten. Anschließend taucht nach dem Neustart ein erweiterter Titelbildschirm auf, der einen „Killer 8“-Menüpunkt enthält. Killer 8 ist im Prinzip das gleiche Spiel wie Killer 7, es steht lediglich ein weiterer cooler Charakter namens Harman zur Verfügung.



Killer 8

9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

CHIEF
OFFICER
CAPTAIN
SERGEANT
PRIVATE

NACHFOLGER? Nach dem Durchspielen dürfen Sie im Titelbildschirm Killer 8 anwählen und sich über einen Bonuscharakter freuen.

Medal of Honor European Assault

CHEAT Der Sturm auf Europa ist mit Cheats viel unstressiger!

Um die Cheats überhaupt verwenden zu können, müssen Sie zunächst die Cheateingabe aufrufen. Drücken Sie einfach während des Spiels die Start-Taste, um in das Pausemenü zu gelangen. Nun aktivieren Sie die Cheateingabe mit folgender Tastenkombination: L1 + R1 halten, dann ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●. Oben links erscheint „Cheate-Code eingeben“ und erst jetzt funktionieren die Codes aus unserer Liste. Bei richtigen Kombinationen beendet das Spiel automatisch den Pause-Modus und die Action geht mit Mogelpower weiter. Um die Cheats zu deaktivieren, müssen Sie den jeweiligen Code einfach noch einmal eingeben.

CHEAT	EFFEKT
L2, L1, ■, L2, L1, R1	Unendlich Munition
L1, R2, R1, ↑, ▲, ●	Adrenalin wird aufgefüllt
↓, L2, L1, R1, ↑, ■	Nemesis-Gegner töten
↑, X, R2, R1, ↑, ■	OSS-Dokumente einsammeln
L2, R1, L2, L1, ▲, ▲	Shellshock ausschalten
●, ↓, ●, ↑, ▲, ●	HUD ausschalten
X, ▲, ●, →, ▲, ●	Selbstmord einleiten

VORARBEIT Erst wenn die Meldung oben links erscheint, dürfen die Cheats aus der Liste eingegeben werden.



Full Spectrum Warrior

CHEAT Wir dürfen, was die Army nicht darf: cheaten!

Unsere Cheats dürfen Ihnen das Taktikspektakel ziemlich erleichtern. Die Codes werden einfach unter dem Menüpunkt „Cheate Codes“ in der Extras-Sektion eingegeben. Eine Bestätigung gibt es leider nicht sofort, sondern erst beim Spielstart.

CHEAT	EFFEKT
CANADIANVISION	Alle Feinde auf dem GPS sichtbar
NICKWEST	Große Köpfe
BULGARIANNINJA	Stealth-Modus
NAKEDOP4	Feinde ohne Deckung
ROCKETARENA	Unendlich Raketen und Granaten
MERCENARIES	Unendlich Munition
LASVEGAS	Alle Boni
APANPAPANNALE9	Alle Kapitel
HA2P1PY9TURSTLE	Army-Version
SWEDISHARMY	Authentic-Mode



BALLERN OHNE REUE Dank unseres Cheats gibt es unendlich Munition.

Alien Hominid

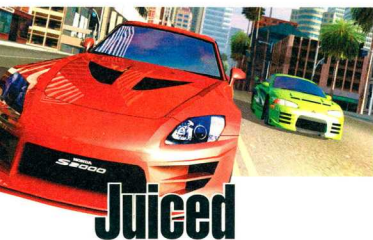
CHEAT Das durchgeknallte Abenteuer hält ein paar auffällige Kopfbedeckungen bereit.

Wenn Sie Ihrem Alien Hominid-Charakter einen neuen Hut verpassen wollen, begeben Sie sich einfach in die Optionen und geben als Spielernamen einen der folgenden Codes ein. Wenn alles geklappt hat, hören Sie zur Bestätigung eine Fanfare. Anschließend können Sie die neu hinzugewonnenen Kopfbedeckungen problemlos unter dem Menüpunkt „Hut“ auswählen.

CHEATCODE	EFFEKT
APRIL	Blonde Perücke
ABE	Schwarzer Zylinder
CLETUS	Braunes Cape
SUPERFLY	Graue Pelzmütze
GOODMAN	Schwarzes Kraushaar
GRRL	Blumenkranz
PRINCESS	Silberkrone
DANDY	Blütenkranz



NICHT VON DIESER WELT Nach erfolgreicher Namensgebung dürfen Sie bei der Hutausswahl auf eine ganze Reihe abgedrehter Kopfbedeckungen zurückgreifen. Alien Hominid ist eben in jeder Beziehung völlig abgedreht.



CHEAT Sie brauchen Starthilfe? Kein Problem!

Juiced enthält wie alle aktuellen Street-Racing-Games ein Cheatmenü zur Eingabe Ihrer erspielten Codes. Damit Sie gleich zu Beginn so richtig in die Raszene einsteigen können, sollten Sie mal das Passwort PINT eingeben, um einfach alles im Arcade-Modus freizuschalten.

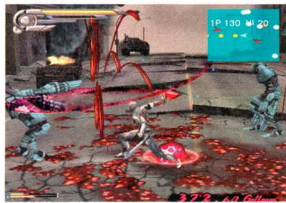


ALLE AUTOS
Mit unserem
Cheat schalten
Sie alles frei.

NanoBreaker

CHEAT Roboter-Schlachtfest mit Minispiel

Bei Konamis NanoBreaker fließt das Blut – oder besser gesagt das Maschinenöl – gleich literweise. Wem aber immer noch nicht genug Bewegung auf dem Bildschirm ist, der sollte mal folgende Tastenkombination während des Spiels (ohne Pause-Modus) ausprobieren: ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Nach korrekter Eingabe verändert sich die Karte oben rechts und Sie können ein Raumschiff-Minispiel zocken. Das Minispiel läuft übrigens zeitgleich mit der eigentlichen NanoBreaker-Action ab und das Raumschiff bewegt sich immer in dieselbe Richtung wie Ihr Roboter. Geschossen wird mit den gleichen Tasten, die für Sprünge oder Schwertattacken zuständig sind.



MINISPIEL Oben rechts steuern Sie das weiße Raumschiff zeitgleich mit Ihrem NanoBreaker-Roboter.

INFO CHEATREGISTER

Hier finden Sie alle Cheats, die in den letzten zwölf PLAYZONE-Ausgaben zu PS2-Spielen veröffentlicht wurden.

Titel	Ausgabe
Brothers in Arms: Road to Hill 30	07/2005
Catwoman	11/2004
Call of Duty: Finest Hour	03/2005
Conflict Vietnam	12/2004
Constantine	05 + 06/2005
Def Jam: Fight for NY	12/2004
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen	07/2005
Die Sims brechen aus	06/2005
Die Urbz: Sims in the City	06/2005
Driver	09/2004
ESPN NBA 2K5	05/2005
ESPN NHL 2K5	05/2005
FIFA Street	07/2005
Fight Club	03/2005
Flatout	03/2005
Future Tactics: The Uprising	01/2005
Godzilla: Save the Earth	03/2005
GoldenEye: Rogue Agent	03 + 05/2005
Gradius V	06/2005
Grand Theft Auto San Andreas	02/2005
Grand Theft Auto Vice City	01/2005
Große Haie – Kleine Fische	01/2005
Hitman: Contracts	12/2004
Killzone	04/2005
Lego Star Wars	08/2005
Madden NFL 2005	12/2004, 01/2005
Mashed	10/2004
Medal of Honor: Rising Sun	11/2004
Mercenaries	04 + 05/2005
Midnight Club 3: DUB Edition	07/2005
NBA Ballers	10, 11/2004
NFL Street 2	04/2005
Need for Speed Underground	11/2004
NFS Underground 2	02 + 03 + 06/2005
Neo Contra	05/2005
Outlaw Golf 2	04/2005
Prince of Persia: Warrior Within	03/2005
Pai-ops: The Mindgame Conspiracy	09/2004
Rise to Honour	10/2004
Robotech: Invasion	05/2005
Robots	07/2005
RPM Tuning	11/2004
Rumble Roses	06/2005
Samurai Jack: The Shadow of Aku	11/2004
Scaler	08/2005
Streik 2	09/2004
Spider-Man 2	09/2004
SSX 3	10/2004
Star Trek: Shattered Universe	11/2004
Star Wars Battlefront	12/2004
Star Wars Episode III – Rache der Sith	8/2005
Stolen	06/2005
Street Racing Syndicate	08/2005
Tak 2: Der Stab der Träume	07/2005
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	07/2005
Terminator 3: The Redemption	12/2004
Tekken 5	08/2005
The Bard's Tale (US-Import)	02/2005
The Getaway: Black Monday	02/2005
The Incredibles – Die Unglaublichen	02/2005
This is Football 2004	10/2004
Tony Hawk's Underground 2	08/2005
Ty der tasmanische Tiger 2	01/2005
WRC 4	03/2005
Yu-Gi-Oh! The Duelists of the Roses	09/2004

PLAYZONE ZEUGNIS

Sie bestimmen, wie das Magazin künftig aussehen soll, und deshalb geben wir Ihnen an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen! Unter allen Einsendern werden fünf PlayStation-2-Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Wie alt sind Sie? ____ Jahre

2. Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sony PlayStation/Psone	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
Sony PlayStation 3	☐	☐	☐
Microsoft Xbox	☐	☐	☐
Microsoft Xbox 360	☐	☐	☐
Nintendo GameCube	☐	☐	☐
Game Boy Advance (SP)	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Nintendo Revolution	☐	☐	☐
DVD-Player	☐	☐	☐
Action Replay o. Ä.	☐	☐	☐
Handy	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

3. Haben Sie Zugang zum Internet? ☐ Ja ☐ Nein

4. Bevorzugen Sie generell kürzere Beiträge zu möglichst vielen Spielen oder sind Ihnen größere Berichte zu den Topiteln wichtiger?

☐ Ich will am liebsten möglichst große Berichte zu den Topspielen, auf die anderen Spiele kann ich verzichten.

☐ Große Berichte zu Topspielen sind mir wichtig, aber es sollten trotzdem möglichst viele Titel vorgestellt werden.

☐ Riesenartikel mag ich eh nicht so, mir wäre es lieber, wenn ihr möglichst viele Spiele (dafür etwas knapper) zeigen würdet.

5. Dieser PLAYZONE liegt ein kostenloser Games-Convention-Führer mit 52 Seiten Umfang bei (siehe Seite 35). Was halten Sie davon?

☐ Tolle Idee, habe mich sehr darüber gefreut!

☐ Werde zwar nicht auf der Messe sein, aber trotzdem eine tolle Sache!

☐ Das hätte es wirklich nicht gebraucht.

6. Welche Spiele und DVD-Filme gedenken Sie in nächster Zeit zu kaufen?

Spiele	DVD-Filme
_____	_____
_____	_____

7. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hätten Sie gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Brothers in Arms: Earned in Blood	_____	☐	☐	☐
Alan Wake	_____	☐	☐	☐
FIFA Football 2006	_____	☐	☐	☐
Peter Jackson's King Kong	_____	☐	☐	☐
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	_____	☐	☐	☐
Spartan: Total Warrior	_____	☐	☐	☐
Resident Evil Outbreak File #2	_____	☐	☐	☐
Fahrenheit	_____	☐	☐	☐
Shin Megami Tensei: Lucifer's Call	_____	☐	☐	☐
Protipps: Batman Begins	_____	☐	☐	☐

8. Wie nutzen Sie die PLAYZONE-DVD?

☐ Kann sie leider nicht nutzen

☐ Spiele sie auf der PS2 ab

☐ Verwende normalen DVD-Player

☐ Nutze PC mit DVD-Laufwerk

☐ Ich sehe sie mir bei Freunden an.

Name, Vorname: _____

Straße: _____

Wohnort: _____

Telefonnummer: _____

Schicken Sie die Seite (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion PLAYZONE, Kennwort: PZ-Zeugnis 09,

Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

9. Welche Schulnote erhält die DVD?

Welche Noten erhalten die einzelnen Rubriken?

Schulnote gesamt: _____

Microsite: _____ Thema des Monats: _____ Test: _____

Kurztests: _____ Vorschau: _____ News: _____

Spiel-Trailer: _____ Film-Trailer: _____ Moderation: _____

10. Welche Eigenschaften treffen auf PLAYZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	☐	☐	☐
Kritisch	☐	☐	☐
Informativ	☐	☐	☐
Aktuell	☐	☐	☐
Übersichtlich	☐	☐	☐
Optisch ansprechend	☐	☐	☐
Ist das Geld wert	☐	☐	☐

11. Das Heft erhält folgende Schulnoten:

Text _____ Layout _____ Titelseite _____ Gesamtnote _____

12. Folgende Rubriken interessieren mich:

☐ News	☐ Reportagen	☐ Vorschau	☐ Tests
☐ Tipps	☐ Zubehör	☐ Internet	☐ DVD

13. Seit welcher Ausgabe lesen Sie PLAYZONE? (Aktuelle Ausgabe: 09/05)

Ausgabe: ____/____

14. Kaufen Sie die nächste PLAYZONE? ☐ Ja ☐ Nein ☐ Bin Abonnent

15. Ich kaufe die PLAYZONE circa ____ Mal pro Jahr.

16. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

17. Was hat Ihnen allgemein an PLAYZONE gefallen?

18. Was hat Ihnen an PLAYZONE weniger gefallen?

19. Lesercharts: Welche drei PlayStation-2-Spiele gefallen Ihnen im Augenblick am besten? Sie sollten sie bereits mehrmals gespielt haben!

- _____
- _____
- _____

20. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen PlayStation-2-Spiele wünschen Sie sich am meisten?

- _____
- _____
- _____

INSEKTE/VERZEICHNIS

Activision	132
COMPUTEC MEDIA AG	35, 87, 99, 113, 129
East Entertainment	9, 11, 13
Eidos	2
Freenet	78-79
Sega	50-51
THQ	131

SPIELE-HOTLINES

Activision www.activision.de	0190/510055 Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari (techn. Betreuung) www.atari.de	0190/771882 Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Atari (Spieler-Betreuung) www.atari.de	0190/771883 Mo.-So. 14-19 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos www.eidos.de	0190/839582 Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts www.electronicarts.de	0190/776633 Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694 Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Microsoft www.microsoft.de	0800/1812968 Mo.-Fr. 8-23 Uhr, So 9-17 Uhr	-
Take 2 (Express-Hotline) www.take2.de	0190/824879 Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Take 2 (Standard-Hotline) www.take2.de	0190/145454 Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Take 2 (Helpline) www.take2.de	0190/87326836 Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511 Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210 Mo.-So. 9-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal Games www.vugames.de	0190/151200 Mo.-Sa. 9-21 Uhr	€ 0,62/Min.

INFO DVD DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD während des Transports beschädigt wird. Sollte die DVD auf Ihrem serienmäßig ausgestatteten PAL-System oder Ihrem DVD-Player nicht lauffähig sein, dann können Sie diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schicken Sie die DVD dazu an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE,
Kennwort: DVD 09/2005, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PLAYZONE, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
E-Mail: redaktion@play-zone.de, Internet: www.play-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
Computec Media AG, AboService CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Telefon: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: compute@cjsj.de

Redaktion:
Redaktionsdirektor: Hans Ippisch
Leitende Redakteure: Wolfgang Fischer (V. i. S. d. P.),
Michael Frischkötter (V. i. S. d. P.)
Redaktion: Maik Bütefer, Uwe Hönig, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter für diese Ausgabe: Oliver Beck, Udo Cmajak,
Alexander Funke, Christoph Holowaty, Christian Schönlein
Leitende Redakteurin DVD: Stefanie Schetter
Hardware-Redakteur: Bernd Holtmann
Redaktionsassistent: Yves Nawroth
Japan-Korrespondent: Warren Harrod
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (i. d. P.), Tobias Zellerhoff
Textchefin: Margit Koch-Weiß
Stellvertretende Textchefin: Claudia Brosse
Lektorat/Schlussredaktion: Birgit Bauer, Esther Marsch,
Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: David Mola, Britta Rasp, Matthias Schöfel

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gilt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht: Alle in PLAYZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspreis: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen: Einer Teilaufgabe dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei.
Wir bitten um freundliche Beachtung.

Anzeigenkontakt:

CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-114
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenleiter: Oliver von Quadt (Verantwortlich für Anzeigen i. S. d. P.)

Anzeigenberatung:

Sven Blaukat
Telefon: +49-89-628096-14
E-Mail: sven.blaukat@computec.de
Peter Kusterer
Telefon: +49-89-485-115
E-Mail: peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Susanne Szameitat
Telefon: +49-911-2872-142
E-Mail: susanne.szameitat@computec.de
Ina Willax
Telefon: +49-911-2872-346
E-Mail: ina.willax@computec.de

Sven Wedig
Telefon: +49-30-859 54 64-1
E-Mail: sven.wedig@computec.de
Anzeigenposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004. Anforderung über Annett Heinze

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Susanne Szameitat, Anschrift siehe oben.

Vorstand:
Christian Gehlenpath (Vorsitzender),
Oliver Menne

Verlag:
Produktionsleitung: Martin Clossmann, Ralf Kutzer
Werbeabteilung: Martin Reimann (Leitung), Jeannette Haag
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Abonnement: PLAYZONE kostet im Abonnement pro Jahr € 57,60 für 12 Ausgaben mit DVD (Ausland: € 69,60).
Abonnement Österreich: Leerservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246-982-482, Fax: 06246-982-5277, E-Mail: compute@leerservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben mit DVD: € 64,80

Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Presepost: PLAYZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: VKZ: B 48025, ISSN: 1437-0891

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:

B&GAMES **PC ACTION** **Hardware** **SFT**
N-ZONE **200X** **THE** **WIRTSCHAFT**



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2005 46.062 Exemplare

Spielspaß ohne Ende

Wer jetzt für PLAYZONE

einen neuen Abonnenten wirbt, kann zwischen zwei **genialen kostenlosen Prämien** wählen!

**Einzigartiges
Feature exklusiv
für unsere Abonnenten:
jeden Monat eine kultige
DVD-Box mit farbigem
Titeldruck!**



Mit dem genialen Cheat-System Action Replay MAX von Bigben Interactive haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen können Sie an Ihren PS2-Spielen herumtricksen und unendlich Leben, extra Muniti-

on und geheime Levels erlangen. Auf der beiliegenden CD sind bereits 30.000 Cheatcodes vorinstalliert und mit der zusätzlichen 8-MB-Memory-Card können noch mehr Codes gespeichert werden.
Artikel-Nr.: 002549



Mit dem Multi-Tap-II-Adapter können bis zu 5 Controller und 5 Memory-Cards gleichzeitig an die PS2 angeschlossen werden. Der Multi-Tap-Adapter wird einfach über die Controller-Buchse angeschlossen. Achtung: Dieses Multi-Tap ist nicht mit der neu-

en „kleinen“ PS2 (SCPH 70004) kompatibel! Damit für spannende Mehrspieler-Duelle an Ihrer PS2 auch genügend Controller zur Verfügung stehen, gibt es zusätzlich den beleuchteten Backlit Buttons Controller.
Artikel-Nr.: 002558

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: COMPUTEC MEDIA AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Einfach und bequem
online abonnieren:

abo.play-zone.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PLAYZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.



JA, ich möchte PLAYZONE mit DVD abonnieren!

(€ 57,60/12 Ausg.; Ausland: € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Hausnummer _____

PLZ, Wohnort _____

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☒ Action Replay MAX inkl. 8-MB-Memory-Card (Art.-Nr. 002549)
- ☒ Multi-Tap-II-Adapter + Backlit Buttons Controller (Art.-Nr. 002558)

Lieferung, solange Vorrat reicht

☒ Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PLAYZONE! Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PLAYZONE mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

VORSCHAU

Ausgabe 10/2005 ab **24.08.05** am Kiosk!

Europa-Start der PSP

Eine Woche nach der nächsten PLAYZONE kommt die PSP endlich auch bei uns in

die Läden. Wir testen alle Starttitel und werfen einen Blick auf die Softwarezukunft von Sonys Handheld-Konsole.



Final Fantasy XII

Auf der E3 hielt sich Square Enix äußerst bedeckt, was Neuigkeiten zum zwölften Teil der Serie anging. Ende Juli will man das Spiel aber im Rahmen einer Art Hausmesse in Japan groß präsentieren.



DTM Race Driver 3

Kurz nach Redaktionsschluss machte sich Maik auf den Weg nach England zu den Entwicklern des neuen DTM-Spiels. Freuen Sie sich auf einen ausführlichen Bericht im Heft und auf DVD!

**Jetzt immer
mittwochs!**

INFO VORSCHAU

In dieser Übersicht finden Sie Erscheinungstermine für eine Auswahl von Spielen, die parallel zur kommenden Ausgabe erscheinen und daher ebenfalls für einen Test infrage kommen. Aufgrund zahlreicher Verschiebungen können wir jedoch leider keine Garantie für die Richtigkeit der Übersicht übernehmen.

Titel	Termin
Brave: Die Suche nach ...	September
Brian Lara Int. Cricket 2005	29. Juli
Burnout Revenge	September
Charlie & die Schokoladenfabrik	29. Juli
Evil Dead Regeneration	2. Sept.
Fahrenheit	8. Sept.
Fantastic 4	Juli
Football Generation	Mitte August
Ford Mustang	Juli
Gametrak: Real World Golf	21. Juli
Madden NFL 06	8. Sept.
Outlaw Tennis	September
Outlaw Volleyball Remixed	29. Juli
Rainbow Six Lockdown	September
Resident Evil Outbreak File #2	26. Aug.
Sniper Elite	September
Sonic Gems Collection	September
The Incredible Hulk: Ult. Destr.	9. Sept.
Total Overdose	16. Sept.
Ys – The Ark of Napishtim	September

WEITERE THEMEN

➔ **Resident Evil**
Neues zur PS2-Version von Teil 4, Test von *Outbreak File #2*

➔ **Total Overdose**
SCSI Actionfilm zum Mitspielen ausführlich angespielt.

➔ **Burnout Revenge**
EA hat eine spielbare Version des vierten Teils angekündigt.

➔ **Shadow of the Colossus**
Mit etwas Glück erreicht man rechtzeitig eine Vorabfassung.

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Aufgrund von Terminverschiebungen können sich die Themen kurzfristig ändern.

DESTROY ALL HUMANS!

EIN GROSSER TRITT FÜR DIE MENSCHHEIT



PlayStation 2

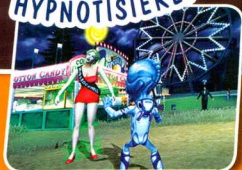


XBOX



DIE ZERSTÖRUNG BEGINNT
IM JUNI 2005

HYPNOTISIERE!



ELEKTRISIERE!



TERRORISIERE!



PlayStation 2



KÄMPFE MIT DER MACHT DER VIER

14.07.05



Screenshots von der Xbox™-Version

FANTASTIC



Spiele als jedes Mitglied der Fantastischen Vier
im ultimativen teambasierten Action-Adventure!

WWW.F4THEGAME.COM

PC
CD
ROM



GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2



MARVEL



ACTIVISION

Marvel, The Fantastic Four sowie die zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Marvel Characters, Inc. und werden mit Genehmigung verwendet. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. www.marvel.com. Spielcode © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "PlayStation" und das "PS"-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, sowie die Xbox-Logos sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern und werden aufgrund einer Lizenz von Microsoft verwendet. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

www.activision.de